



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

***Trabajando con las manos y con el corazón.  
La importancia de la concienciación social desde el  
aprendizaje de las enseñanzas gráfico-plásticas.***

TRABAJO FIN DE MÁSTER

*MÁSTER EN PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA,  
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS*

*ESPECIALIDAD: 4 CONSTRUCCIONES CIVILES, EDIFICACIÓN Y DIBUJO*

Facultad de Educación, Universidad de Alicante

---

Autora: **MARIA TERESA MEDINA GIMÉNEZ**

Tutor: **FRANCISCO GARCÍA JARA**

Curso 2020/2021

Convocatoria: C4

## DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DE LA MEMORIA DEL TFM

D<sup>a</sup>.: María Teresa Medina Giménez, con DNI 45843413-C, estudiante del Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, de la Universidad de Alicante, realizado en el período 2020/2021.

### DECLARA:

Que la Memoria del Prácticum/El Trabajo Fin de Grado/El Trabajo Fin de Máster denominado

### TRABAJO FIN DE MÁSTER

ha sido desarrollado respetando los derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan en las páginas correspondientes y cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía, así como cualquier otro derecho, por ejemplo, de imagen que pudiese estar sujeto a protección del **copyright**.

En virtud de esta declaración, afirmo que este trabajo es inédito y de mi autoría, por lo que me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance de la Memoria del Prácticum, del Trabajo Fin de Grado, y/o del Trabajo Fin de Máster, y asumo las consecuencias administrativas y jurídicas que se deriven en caso de incumplimiento de esta declaración.

(Firma)



San Vicente del Raspeig, 30 de junio de 2021.

Este documento formará parte de la memoria de los Prácticum o TFG o TFM correspondiente y será la primera página de los mismos.

*\*Documento aprobado en Junta de Facultad el 19 de octubre de 2017.*

## ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN Y/O INTRODUCCIÓN.....	5
1.1. Definir claramente la innovación que justifica el trabajo .....	5
1.1.a. Líneas de trabajo existentes.....	6
1.1.b. Motivación teórica que justifique la elección del tema. ....	12
1.1.c. Respuestas que aporta la innovación docente, que la diferencian de otras estrategias docentes existentes.....	14
1.2. Definir conceptos clave.....	14
1.3. Definir los objetivos del TFM, especificando su ámbito, alcance y límites. ....	17
2. DESARROLLO .....	18
2.1. Contextualización .....	18
2.1.a. Nivel de desarrollo y conocimientos del alumnado: .....	18
2.1.b. La innovación docente propuesta dentro de la programación general de aula y del Departamento.....	19
2.2. Competencias y contenidos didácticos a desarrollar .....	20
2.2.a. Competencias clave desarrolladas en la asignatura de Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas.....	20
2.2.b. Distribución de los bloques de contenidos de materia en unidades didácticas. .....	22
2.3. Metodología.....	24
2.4. Sesiones de trabajo y materiales didácticos .....	27
2.5. Infraestructura .....	64
2.6. Atención a la diversidad del alumnado.....	64
2.7. Evaluación .....	65
3. CONCLUSIONES DOCENTES Y PROPUESTAS DE FUTURO .....	70
4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	71

## **Resumen**

El presente TFM, “*Trabajando con las manos y con el corazón. La importancia de la concienciación social desde el aprendizaje de las enseñanzas gráfico-plásticas*”, utiliza las metodologías Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y Aprendizaje Cooperativo (AC) con el fin de embarcar al alumnado en la realización de un proyecto de diseño interior en la estancia de la planta de oncología de un hospital. De este modo, el aprendizaje de las enseñanzas gráfico-plásticas se traducirá en la colaboración con un hospital a fin de mejorar la estancia de las personas hospitalizadas.

Al mismo tiempo que se estimula al estudiantado a participar activamente y se impulsa su motivación hacia el aprendizaje académico y creativo, también se le forma en valores humanos.

## **Palabras clave**

Psicooncología, Arteterapia, Aulas hospitalarias, Psicología del color, Aprendizaje de servicio

## **Abstract**

The current TFM, “*Working with the hands and with the heart. The importance of social awareness from the learning of graphic-plastic teachings*”, uses the Project-Based Learning (PBL) and Cooperative Learning (CL) methodologies in order to engage students in the elaboration of an interior design project in the stay of the oncology ward of a hospital. In this way, the learning of graphic-plastic teachings will be translated into collaboration with a hospital in order to improve the stay of hospitalized people.

At the same time that students are encouraged to participate actively and their motivation towards academic and creative learning is promoted, they are also trained in human values.

## **1. JUSTIFICACIÓN Y/O INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Definir claramente la innovación que justifica el trabajo**

Este Trabajo Final de Máster propone la utilización de una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL, Project-Based Learning) junto con la metodología de Aprendizaje Cooperativo (AC), mediante las cuales se trabaja para conseguir del estudiantado una participación activa capaz de motivar el aprendizaje académico. Además, las mencionadas metodologías tienen la virtud de fomentar el compañerismo, promover valores como la responsabilidad, la comunicación, la solidaridad y el trabajo en equipo, sirviendo en el caso concreto que aborda este Trabajo para la realización de un proyecto encaminado hacia la creación de un ambiente agradable y estético para los/las pacientes que están hospitalizados/as durante un largo período de tiempo.

Tras la adquisición de los conocimientos necesarios sobre las distintas técnicas estudiadas en la asignatura “Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas” de 2ª de bachillerato artístico, se propone que el alumnado realice un proyecto final donde podrá aplicar y llevar a la práctica los conocimientos adquiridos.

El proyecto tratará sobre la realización por parte del alumnado de 2º Bachillerato del diseño de decoración y ambientación de una de las plantas del hospital de Elda, concretamente la planta de oncología, donde personas con cáncer, desde jóvenes hasta mayores, conviven día a día a lo largo de su tratamiento. Entre los objetivos de este proyecto cabe destacar tanto la búsqueda del entretenimiento y aportación de bienestar a través de las artes plásticas, así como un posible aprendizaje sobre nociones básicas de arte y diseño por parte de los/las pacientes de oncología del hospital. Se considera relevante este proyecto ya que alumnado podrá desarrollar capacidades diversas y transversales con otras asignaturas como son “Diseño” o “Psicología”.

Se trata de un trabajo colaborativo que busca crear una conexión entre el ámbito educativo y el ámbito sanitario, a través del uso de la expresión artística y creativa.

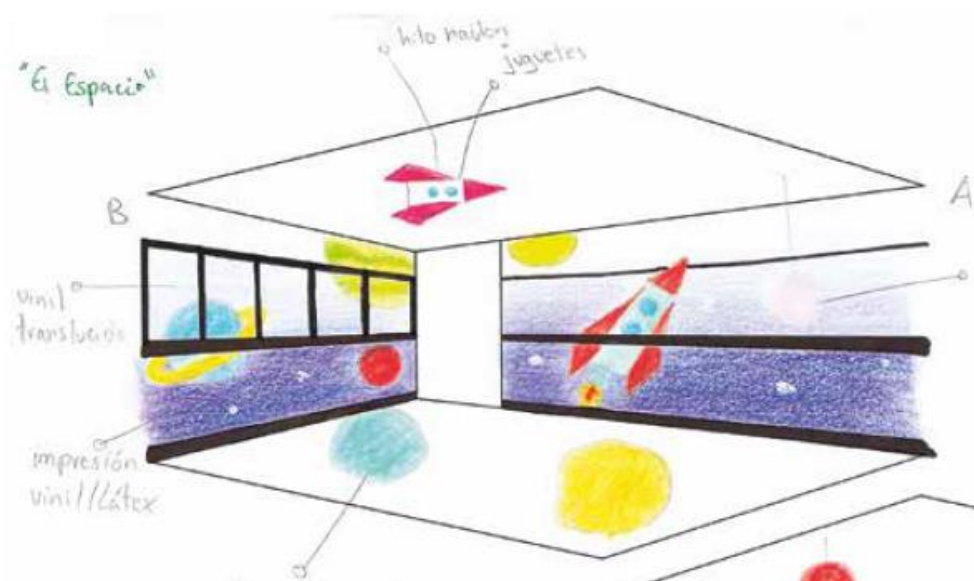
A través de este trabajo, se busca, por un lado, la realización por parte del alumnado de un óptimo diseño de interior con el objeto disminuir la ansiedad y demás efectos negativos desencadenados por la enfermedad, mejorando así la calidad de vida de las personas durante su hospitalización como por otro lado, y a través del desarrollo de dicho diseño de interior, el aprendizaje del alumnado en lo referido a la creación artística y la interiorización de valores sociales y cívicos.

### **1.1.a. Líneas de trabajo existentes**

Para la realización del trabajo actual se ha realizado una búsqueda de trabajos de investigación que tratan el tema en cuestión, entre los que se destacan los siguientes:

- a) *Diseño de un sistema gráfico ambiental para pacientes oncológicos pediátricos que beneficie su estado emocional.* Universidad de Azuay, Cuenca (Ecuador) 2019. Autor: Sebastián Coronel.

Este proyecto de graduación previo a la obtención del título de diseñador gráfico, trata como bien dice el título de realizar el diseño de un sistema gráfico ambiental para pacientes oncológicos pediátricos que beneficie su estado emocional.



*Ilustración 1. Boceto de la propuesta de diseño. Fuente: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9076>*

Mediante este proyecto Sebastián Coronel persigue contribuir al beneficio del estado emocional de los/las pacientes oncológicos pediátricos de SOLCA en Cuenca, Ecuador (Sociedad de Lucha Contra el Cáncer en Ecuador), para que puedan sobrellevar de mejor manera sus etapas de recuperación durante los tratamientos, mediante una propuesta de diseño gráfico. El proyecto trata de recopilar información sobre métodos alternativos que ayuden a favorecer la recuperación de los/las pacientes, analizando distintos métodos y determinando cuales van a ser utilizados con el fin de generar una propuesta de diseño gráfico a partir de la investigación realizada.

Este trabajo se centra en el cáncer infantil, según el Instituto Nacional del Cáncer, los efectos de esta enfermedad tan agresiva, todavía son de mayor impacto al tratarse de pacientes cuyos cuerpos están en crecimiento.

Por ello, se estudia las técnicas complementarias actuales que se parten de la psicología infantil, el cáncer, la psicooncología pediátrica, la psicología del color, cromoterapia y terapias alternativas, ayudando a disminuir el malestar a partir de estas técnicas. Con el fin de aportar estímulos visuales mediante el diseño gráfico pensando únicamente en pacientes y su necesidad emocional.

El autor propone ambientar la zona de juegos del Departamento de Pediatría Oncológica de SOLCA, desarrollando un diseño gráfico buscando el bienestar del paciente.

b) Diseño interior de áreas hospitalarias de pediatría. Universidad del Azuay, Cuenca (Ecuador) 2016. Autor: Edgar Mateo Ríos Cobos.



*Ilustración 2. Simulación de la propuesta de la estancia. Fuente: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9076>*

En este proyecto se propone diseñar un espacio dentro del área de pediatría de Solca partiendo de la interacción niño/espacio, como herramienta para mejorar la calidad de vida y estadía de los/las pacientes, contribuyendo a su estado anímico y psicológico mediante una propuesta que relaciona colores, materiales, texturas e iluminación con los elementos constitutivos del espacio, la cual potencia el aspecto sensitivo, sensible y emocional de los niños.

Para ello, señala el autor, se hace necesario analizar las etapas y aspectos que influyen en los/las pacientes oncológicos/as infantiles, tanto los referidos al espacio físico como los psicológicos provocados por la hospitalización y el tratamiento. Se deben reunir todos los datos acerca del estado de ánimo de los/las pacientes, así como las necesidades y requerimientos de forma previa para usarlos de base para la concepción del diseño. Todo ello para crear un espacio de salud más humanizada y personalizada donde el aspecto emocional y psicológico llegue a ser inherente al espacio de igual forma que lo es el aspecto funcional.



*Ilustración 3. Representación de estancia. Fuente: <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/5907/1/12226.pdf>*

Los objetivos de la investigación que realiza Edgar Mateo para llevar a cabo su proyecto abarcan el análisis del estado del área de pediatría de Solca en 2016, el estudio de la actividad de los/las psicólogos/as para ayudar a los/las niños/as oncológicos/as a enfrentar la enfermedad y la realización de encuestas para conocer la opinión de los familiares de los niños/as, voluntarios/as y enfermeros/as acerca del área de pediatría de Solca.





*Ilustración 4. Diseño propuesto de sala de quimioterapia. Fuente: <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/5907/1/12226.pdf>*

Por último, cabe señalar los objetivos de la experimentación referidos al diseño del interior del área de oncología, donde Edgar Mateo tratará de crear un modelo conceptual para la experimentación, hallar la aplicación más adecuada para cada elemento constitutivo del espacio y crear elementos que potencien los aspectos sensoriales, sensibles y emocionales de los niños.



*Ilustración 5. Diseño propuesto para la sala de juegos. Fuente: <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/5907/1/12226.pdf>*

*Trabajando con las manos y con el corazón. La importancia de la concienciación social desde el aprendizaje de las enseñanzas gráfico-plásticas.*

Otros referentes conceptuales en los que se trabaja el diseño creativo en hospitales:

### **Phoenix Children Hospital – Estados Unidos.**

Este hospital, que cuenta con un socio tecnológico excepcional como es la empresa Philips, ha sido elegido durante los últimos siete años como el mejor hospital del mundo para niños y niñas.



*Ilustración 6. Diseño interior de Phoenix Children's Hospital.*

*Fuente: <https://azbigmedia.com/business/business-angels/abc15-will-broadcast-telethon-live-from-phoenix-childrens-hospital/>*

El proyecto de renovación llevado a cabo en dicho hospital transformó el edificio, tanto interior como exteriormente, en un modelo de positividad, ajuste presupuestario y sostenibilidad. El uso de las luminarias iColor Cove Mx Powercore proporcionan colores vivos que animan la atmósfera del hospital alejándose del típico ambiente más apagado que suelen tener estos edificios. Este mismo tipo de luminarias en distintos tonos de azul y aguamarina se ha usado para crear efectos similares al agua en la pared interior del edificio. Así, a través de los distintos juegos y efectos de luces, el hospital consigue reconfortar y entretener a todos los usuarios del mismo.

### **Hospital infantil de Birmingham – Reino Unido.**

También este hospital cuenta como socio tecnológico con la empresa Philips. Gracias a la innovación en iluminación para sanidad, el hospital instaló un avanzadísimo lienzo luminoso llamado “Imagination”.



*Ilustración 7. “Lienzo luminoso imagination”. Fuente:  
<https://www.lighting.philips.com.ar/proyectos/proyectos/hospitales-y-centros-de-salud/hospital-infantil-de-birmingham>*

Este muro de luz de 3 x 1,5 metros, está compuesto por 144 cuadrados LED de colores vivos. Dicho muro muestra animaciones preprogramadas al tiempo que los/las niños/as pueden tocarlo, pasar la mano y golpearlo para crear amenas escenas de luz. Además de mejorar el bienestar y de reducir la ansiedad de pacientes, la nueva luminaria es un ejemplo de ahorro energético pues no utiliza más energía que una tostadora.

### **Royal Children’s Hospital – Melbourne, Australia.**

Este hospital fue creado conjuntamente por los arquitectos interiorista Bates Smart y Billiard Leece Partnership junto con los diseñadores de Büro North, quienes se ocuparon de la señalética del recinto.



*Trabajando con las manos y con el corazón. La importancia de la concienciación social desde el aprendizaje de las enseñanzas gráfico-plásticas.*

El proyecto trataba de optimizar el tránsito en el hospital y otorgar un ambiente ameno y acogedor para los niños y las niñas. Se optó por colores vivos e ilustraciones imitando dibujos infantiles. Además, se dio a las distintas plantas y salas el nombre de animales y lugares típicos de Australia, se cuenta por ejemplo con: el pabellón del Koala o el piso Copa del árbol.



*Ilustración 8. Diseño interior Royal Children's Hospital. Fuente: [https://www.floornature.es/blp-s-hospital-melbourne-8298/#gallery\\_link](https://www.floornature.es/blp-s-hospital-melbourne-8298/#gallery_link)*

Cada nivel fue adornado con ilustraciones temáticas, siendo el subterráneo ilustrado por animales marinos y de vida bajo tierra, y el último con ilustraciones de aves y vida aérea. Recorrer el hospital se convierte en un viaje lúdico por la naturaleza.

#### **1.1.b. Motivación teórica que justifique la elección del tema.**

La motivación teórica que apoya la elección del tema escogido y el desarrollo del mismo se basa fundamentalmente en:

**Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** metodología que permite al estudiantado a adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos forman parte del ámbito del aprendizaje activo.

Un ejemplo de ABP, que seguiremos como modo de organización de nuestra propuesta por fases es *“La evaluación formativa a través de un aprendizaje basado en proyectos: conectando la educación universitaria con la investigación*

*aplicada*". Universidad de Alicante. Departamento de Química Inorgánica. 2013. Autores: Ángel Berenguer Murcia; Agustín bueno López; Dolores Lozano Castello.

En este proyecto se pone en práctica trabajar en clase aplicando un modelo de evaluación formativa a través de un aprendizaje basado en proyectos, concretamente se trabaja sobre una asignatura optativa de la Licenciatura en Química, es una asignatura de laboratorio, por ello tiene más carga práctica que teórica. En este trabajo se le presenta al alumnado el desafío de realizar un proyecto de investigación, en el que se explica minuciosamente de qué manera se va a llevar a cabo. Para ello, se divide el transcurso del proyecto por fases, describiendo el proceso paso a paso indicando en qué momento la figura docente interviene y ayuda al alumnado y cuando, éste debe trabajar de manera autónoma.

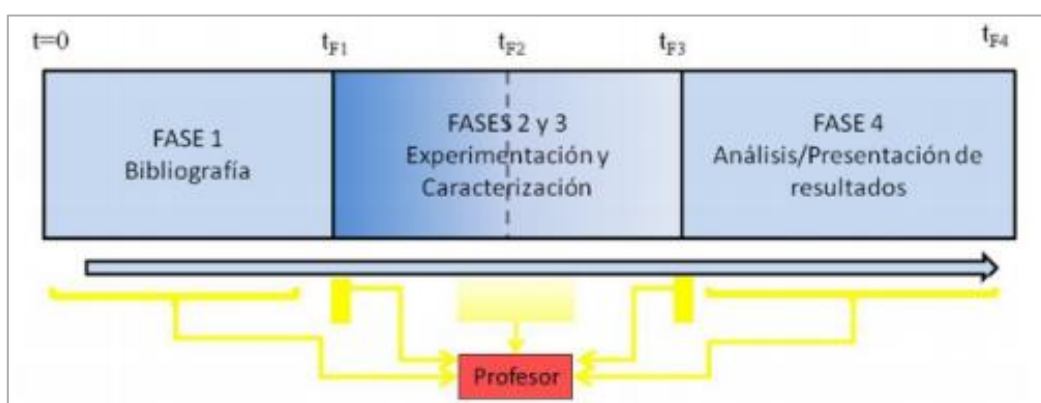


Ilustración 9. Esquema del transcurso de pro Fuente:  
<http://hdl.handle.net/10045/43259>

Para evaluar al alumnado, se utiliza el método de evaluación continua teniendo en cuenta el conocimiento adquirido del alumnado respecto de su nivel inicial. Finalmente se hace una conclusión de los resultados y las competencias adquiridas del alumnado para su inserción laboral.

**Aprendizaje activo:** estrategia de enseñanza en la que el/la docente involucra al estudiantado en la construcción de su propio proceso de aprendizaje, a través de actividades de resolución de problemas, tareas de escritura, discusión en grupo, actividades de reflexión, y cualquier otra tarea que promueve el pensamiento crítico sobre el tema.

**Aprendizaje de servicio:** propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado donde los participantes aprenden al trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.

### **1.1.c. Respuestas que aporta la innovación docente, que la diferencian de otras estrategias docentes existentes.**

El presente trabajo, apuesta por la innovación docente en cuanto al método didáctico, ya que se trabaja mediante el aprendizaje basado en proyectos (ABP) en el que el propio estudiantado es autodidacta y aprendizaje cooperativo (CA) en el que el alumnado adquiere valores como el respeto, responsabilidad, comunicación y solidaridad. Este proyecto sobrepasa el ámbito académico dentro del centro y se aplica en una parcela de la sociedad, como es un hospital con personas enfermas, enfrentando al alumnado a la aplicación de sus ideas en un entorno real fuera del centro.

Además, conlleva un aprendizaje a través del acercamiento con personas hospitalizadas, y ser consciente de la realidad de otras personas, adquiriendo así entre otros valores sociales.

En conclusión, se trata de un proyecto en el que se centra en la maduración del propio estudiantado, fortaleciendo aspectos de ámbito académico, laboral y personal.

### **1.2. Definir conceptos clave**

La actuación que se propone realizar responde al conocimiento adquirido desde diferentes disciplinas que aportan los conceptos necesarios para tomar las decisiones que dirigirán el diseño de nuestra estrategia docente. A continuación, definimos brevemente estos conceptos:

#### **Psicooncología**

La sociedad es consciente de que el cáncer es una enfermedad con connotaciones psicosociales especiales, refiriéndose a las repercusiones de la enfermedad y el tratamiento tanto a la persona enferma como a su alrededor. De la repercusión de esta enfermedad y su extensión, nace una especialidad, la

Psicooncología rama especializada entre la medicina y la psicología que se ocupa de las relaciones entre el comportamiento, los estados de salud y enfermedad, la prevención y el tratamiento, el fomento de hábitos sanos y la interdisciplinariedad. La Psicooncología además de determinar las alteraciones físicas en la persona, atiende a manejar las emociones del paciente, familiares y cuidadores en las distintas fases de la enfermedad. Además, se centra en los factores de personalidad y comportamiento que puedan influir en el/la paciente, para obtener una mejor calidad de vida.

### **Arteterapia**

Según American Art Therapy Association (AATA), la arteterapia es una profesión en el área de la salud mental que usa el proceso creativo para mejorar y realzar el bienestar físico, mental y emocional de los individuos sin importar su edad.

Su pilar fundamental es la creencia de que el proceso creativo y la expresión artística ayuda a las personas entre otras a:

- Manejar el comportamiento
- Reducir el estrés
- Desarrollar habilidades interpersonales
- Aumentar la autoestima y la conciencia de sí mismo

Desde la asignatura “Técnicas de Expresión Gráfico Plásticas” se persigue conseguir unir dos conceptos anteriormente explicados “arteterapia” y “psicooncología”, de manera que aporte al alumnado una nueva visión de comprender el arte y sus efectos curativos, además de concienciarse y tener una visión crítica sobre aspectos reales de la vida, como en este caso la enfermedad de cáncer.

### **Aulas hospitalarias**

Unidades escolares surgidas dentro del hospital, con el objetivo principal de atender escolarmente a los/las niños/as hospitalizados/as, al mismo tiempo que se ayuda a prevenir y evitar la posible marginación que, por causa de una enfermedad, puede sufrir el/la paciente.

## **Psicología del color**

Es un campo que estudia cómo afecta el color en el comportamiento humano, esta ciencia sostiene que podemos sentir el color y que cada color tiene una gran influencia sobre el ser humano mental y anímicamente.

El color puede influenciar positiva o negativamente, puede evocar emociones y crear felicidad o tristeza. Hay colores que despiertan sensación de serenidad y tranquilidad, y colores que nos producen sensaciones de ira o nos hacen sentir incómodos.

## **Terapias alternativas**

Hay personas que utilizan estos tratamientos para aliviar los síntomas de dolor provocados por los tratamientos convencionales contra el cáncer.

La *cromoterapia* es una práctica dentro de las medicinas alternativas, en la que se utiliza la visualización de los colores para aportar mejora en el estado de ánimo y bienestar del paciente.

Ya en la antigüedad Hipócrates usaba ungüentos y bálsamos de diferentes colores y el médico árabe Avicena, en el siglo IX reflexionó sobre la influencia del color en el tratamiento de las enfermedades. También en 1980, el doctor Agrapart, neuropsiquiatra y su esposa Michelle fundaron el centro de Estudios e Investigaciones sobre la Energética y el Color, a través de la cromoterapia consiguieron resultados positivos.

## **Comunicación visual**

Desde que nace el ser humano, sus ojos o el sentido de la vista registra, interpreta y coordina todo lo que observa o percibe, estas percepciones de acuerdo al modelo mental del observador, es decir, todo el conjunto de conocimientos y experiencias que tiene cada persona (Luquet, 1972) en asociación con la edad, va a tener un significado diferente como aprender un conocimiento nuevo o rememorar imágenes y asociaciones emocionales.



## **Diseño interior**

Para la recuperación del cáncer es clave conseguir un buen clima, atendiendo aspectos como la paleta de colores, la iluminación y el diseño.

El acompañamiento integral es clave para este tipo de terapias. Por eso contemplamos que la arquitectura y el interiorismo vayan en línea con la propuesta médica. El confort para el/la paciente y el familiar acompañante es tan importante como el equipo médico calificado (Rodrigo Rabuffetti, 2018).

## **Valores**

*“Por amor, no solo copiamos los valores de nuestros padres, sino también sus enfermedades”* (Alejandro Jodorowsky, 2016).

La educación a través de los valores es un aprendizaje relacionado con la ética, la moral, la empatía y la responsabilidad. Educar en valores es primordial para la formación del individuo. El valor social, trabaja el potencial para conseguir una mejora social en el estudiantado, es importante fomentar los valores éticos, para transmitir conceptos como amistad, responsabilidad, solidaridad, cooperación y honestidad.

### **1.3. Definir los objetivos del TFM, especificando su ámbito, alcance y límites.**

Los objetivos generales del presente son, que el alumnado de 2º de bachillerato realice **una propuesta de diseño sobre la estancia de un hospital** a partir de las técnicas aprendidas a lo largo de la asignatura Técnicas de Expresión Gráfico Plástica, cuyo fin será contribuir al beneficio del paciente oncológico.

En cuanto a los objetivos específicos son:

1. Construir conocimientos propios, fomentar la capacidad crítica, la creatividad y la responsabilidad individual.
2. Desarrollar habilidades sociales mediante el trabajo cooperativo y la comunicación.

3. Aprender a estructurar proyectos atendiendo a la organización y planificación.
4. Satisfacer una necesidad social para fortalecer valores y el compromiso del estudiantado con su entorno.
5. Impulsar a las personas enfermas a tener una actitud positiva y hacerlas partícipes del proyecto con el fin de mejorar su estado de ánimo.

La línea de investigación del presente trabajo atiende a los aspectos de cómo el alumnado de 2º de bachillerato analiza, estudia y presenta propuestas de diseño para mejorar el bienestar y recuperación de una enfermedad. Incluyendo que métodos de aprendizaje se utilizará para llevar a cabo el proyecto propuesto al alumnado.

Con respecto a la enfermedad de cáncer se atenderán aspectos psicológicos y anímicos para mejorar periodo de hospitalización de personas oncológicas, dejando fuera de la investigación aspectos médicos y curativos, ya que se trata de un proyecto del área docente.

## **2. DESARROLLO**

### **2.1. Contextualización**

#### **2.1.a. Nivel de desarrollo y conocimientos del alumnado:**

La presente propuesta didáctica va dirigida a estudiantes que cursan 2º de bachillerato, concretamente en la asignatura de Técnicas de Expresión Gráfico Plásticas. Concretamente, para estudiantes de entre 17 y 19 años de edad.

Se trata de un alumnado que proviene del primer curso de bachillerato artístico, del cual se han obtenido las capacidades de la rama creativa, como la capacidad perceptiva, expresiva y estética, desarrolladas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales. Estos estudiantes han potenciado su nivel de imaginación, creatividad e inteligencia emocional y desarrollado el pensamiento crítico ante creaciones artísticas.

Por otro lado, están dotados de habilidades manuales para usar los elementos plásticos con el fin de expresar sus ideas y conseguir una comunicación visual.

A través de esta propuesta se pretende estimular al alumnado de manera que

profundice su desarrollo creativo, el trabajo en equipo y las emociones, enfocado hacia el mundo laboral, simulando un proyecto real, y así, despertar el interés del alumnado por el diseño y la expresión artística.

### **2.1.b. La innovación docente propuesta dentro de la programación general de aula y del Departamento.**

Esta propuesta de programación didáctica se presenta como innovación docente ya que se plantea realizar un proyecto, mediante la metodología de aprendizaje basada en proyectos, además de la simulación de llevarlo a la realidad en el ámbito laboral.

Concretamente, el ejercicio planteado se centra en la realización de un proyecto en la asignatura de 2º de bachillerato de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica.

Este Proyecto se realizará para llevar a cabo el bloque 5: Técnicas mixtas y alternativas, concretamente entre el 26 de abril de 2022 y el 13 de mayo de 2022, dónde los/las estudiantes experimentarán las diferentes técnicas de expresión gráfico plásticas exigidas en el currículo de la asignatura.

El estudiantado dividido por grupos, realizará el diseño y decoración de la estancia de un hospital, concretamente en el área de oncología.

Para ello el alumnado deberá tener en cuenta las fases que completan el proyecto:

Investigación
<ul style="list-style-type: none"><li>○ Realización de un estudio e investigación sobre los posibles efectos psicológicos y anímicos que conlleva el tratamiento contra la enfermedad del cáncer.</li><li>○ Estudio de las características de diseño y decoración en beneficio de la psicología y el estado de ánimo de las personas.</li><li>○ Búsqueda de ideas, temática y reflexión sobre qué expresar en el proyecto y de qué manera llevarlo a cabo.</li><li>○ Designación del título y resumen del propósito del proyecto.</li></ul>

Desarrollo
<ul style="list-style-type: none"><li>○ Realización de la parte experimental del proyecto (bocetaje, aplicación de textura, forma y color).</li><li>○ Concreción del proyecto mediante las diferentes técnicas gráfico-plásticas a emplear.</li><li>○ Representación de las ideas sobre el soporte final, maquetación del diseño finalizado.</li></ul>

Finalización
<ul style="list-style-type: none"><li>○ Presentación del trabajo completo.</li><li>○ Entrega de todo el material necesario para llegar a la finalización del proyecto (informes, análisis, bocetos, apuntes, fotografías, etc.).</li><li>○ Evaluación de los trabajos por parte del estudiantado.</li><li>○ Presentación de los proyectos al personal docente y al estudiantado del aula hospitalaria.</li></ul>

Este proyecto ayuda al alumnado a demostrar los conocimientos y competencias adquiridas en la asignatura y además poder hacer aprender a otras personas, como es el caso de las personas que se encuentran ingresadas en el área de oncología del hospital.

## **2.2. Competencias y contenidos didácticos a desarrollar**

### **2.2.a. Competencias clave desarrolladas en la asignatura de Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas**

Teniendo en cuenta las características de la materia en este apartado se contribuye a la adquisición de las competencias clave que según la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero, se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato.

Las competencias clave que se logran a partir de la programación docente presentada son las siguientes:

1. Competencia en comunicación lingüística. Se contribuye a la comunicación y expresión de las ideas y pensamientos, mediante los recursos de expresión gráfica, visual y audiovisual. Además de favorecer la comunicación oral a través de las exposiciones.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. El proyecto ayuda a desarrollar las habilidades de razonamiento matemático para resolver las cuestiones de medida y proporción real, a tener en cuenta en el diseño de espacios interiores.

3. Competencia digital. A partir de esta propuesta se potencia el uso de los recursos tecnológicos para la búsqueda de información y para la producción de creación artística y visual. Además, de utilizar las TIC como herramienta para el trabajo cooperativo del alumnado.

4. Aprender a aprender. Al tratarse de un proyecto teórico-práctico, favorece el desarrollo de la competencia de aprender a aprender del alumnado, pues desarrolla a la capacidad para aplicar los propios conocimientos para un fin concreto. Además, se favorece el trabajo autónomo del alumnado y el autoaprendizaje con la búsqueda, clasificación y el análisis de la información obtenida.

5. Competencias sociales y cívicas. Esta competencia está especialmente representada ya que en el proyecto el alumnado debe comunicarse y entenderse los unos con los otros, resolver conflictos y crear un ambiente propicio al aprendizaje. Además, se utiliza la expresión creativa para mejorar su entorno social, tomando conciencia del modo en que, las personas con cáncer, conviven día a día con su enfermedad. Contribuyendo al bienestar psíquico, anímico y emocional mediante el diseño de interiores.

Las destrezas de la competencia cívica están relacionadas con la ciudadanía y los derechos humanos y civiles, así como la solidaridad, el respeto hacia los demás, la empatía y el respeto a los valores y la intimidad de los demás.

6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. El alumnado aprende a planificar y desarrollar el proyecto de diseño con capacidad crítica para elegir

adecuadamente las diferentes técnicas gráfico plásticas y los materiales a emplear. Así como a transformar sus ideas en hechos a través de medios de expresión artística.

7. Conciencia y expresiones culturales. Esta competencia busca el desarrollo en el alumnado de la capacidad para valorar y emplear, desde el punto de vista teórico-practico las distintas aplicaciones técnicas para la resolución de un tema en concreto y su intención expresiva. Además, fomenta la participación el proyecto social y creativo para valorar las manifestaciones artísticas.

### **2.2.b. Distribución de los bloques de contenidos de materia en unidades didácticas.**

Según el artículo 6 de la LOE/LOMCE los contenidos son “el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias”. Para desarrollar las capacidades concretadas en los objetivos utilizamos los contenidos que permiten al alumnado alcanzar los cuatro pilares básicos de la educación que son: saber, saber hacer, saber ser y saber convivir

En el presente Trabajo Final de Máster se ha tenido en cuenta una adaptación de los contenidos que aparecen en el anexo de currículo a las capacidades cognitivas del alumnado de 2º curso de Bachillerato. Los contenidos, están recogidos a nivel estatal en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, y a nivel autonómico en el Decreto 87/ 2015, del 5 de junio, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Para la asignatura “Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica” los contenidos se agrupan en los siguientes bloques temáticos:

**Bloque 1. Materiales y Morfología.** Como introducción a cada una de las técnicas que se estudiarán a lo largo del curso.

**Bloque 2. Técnicas de Dibujo.** Es la iniciación de toda obra pictórica, pilar fundamental de las diferentes disciplinas como son: la pintura, el grabado, técnicas mixtas...

**Bloque 3. Técnicas de Pintura.** La pintura es más genérica, puedes ir más allá que el dibujo y generar la forma a partir de la mancha como principio importante. Esta técnica permite incorporar carga matérica en la obra, que dependiendo de la carga que se deposite en el soporte se conseguirá esa sensación pictórica buscada.

**Bloque 4. Técnicas de Grabado y Estampación.** En cuanto al grabado y la estampación, a diferencia de la pintura es una técnica específica, ya que se necesita un mayor control y manejo de la misma, se secuencian de esta forma por ser necesarios los conocimientos de los bloques que lo preceden para poder ejecutar dicha técnica correctamente.

**Bloque 5. Técnicas Mixtas y Alternativas.** Hablamos de la pura creación de arte en su esencia, en este proceso, cada estudiante podrá integrar infinitas técnicas y posibilidades anteriormente estudiadas para elaborar su propia obra. Es en este punto donde el estudiantado empieza a ser autosuficiente e investigar todo tipo de materiales existentes y donde se han adquirido ciertos conocimientos y habilidades que le permiten realizar su proyecto final (dibujo, pintura, grabado, aerografía, etc.).

BLOQUES	UNIDADES DIDÁCTICAS
1. MATERIALES Y MORFOLOGÍA	UD.1: Los materiales gráfico-plásticos y aspectos morfológicos. UD.2: Aplicación de las técnicas gráfico-plásticas en la realización de trabajos.
2. TÉCNICAS DE DIBUJO	UD.3: Técnicas secas. Materiales, útiles y soportes. Utilización propia de estas técnicas. UD.4: Técnicas húmedas y técnicas mixtas. Materiales, útiles y soportes. Utilización propia de estas técnicas.
3. TÉCNICAS DE PINTURA	UD.5: Técnicas de pintura. Materiales, útiles y soportes. Utilización propia de estas técnicas. UD.6: Técnicas óleas o grasas y sólidas. Materiales, útiles y soportes. Utilización propia de estas técnicas.
4. TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPADO	UD.7: Técnicas de grabado y estampación. Materiales, útiles y soportes. Utilización propia de estas técnicas. UD.8: Estampación en relieve y estampación en hueco. Materiales, útiles y soportes. Utilización propia de estas técnicas.
5. TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS	UD.9: Técnicas mixtas. Materiales, útiles y soportes. Utilización propia de estas técnicas. UD.10: Técnicas alternativas. Materiales, útiles y soportes. Utilización propia de estas técnicas. UD.11: Incidencia de la técnica en el proceso artístico-cultural.

En la propuesta que se realiza en este TFM, se podrán desarrollar todos los contenidos de la asignatura, y se focalizarán de modo especial en aquellas técnicas gráficas que elija el alumnado para desarrollar su proyecto.

### **2.3. Metodología**

Actualmente en educación secundaria, en general, se sigue una metodología tradicional en las aulas, que poco a poco está cambiando y reciclándose en nuevas metodologías, por ello, la innovación docente que se plantea en este trabajo son los tipos de metodología que se emplean para formar el proyecto de la asignatura de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica.

En este trabajo se aplicarán tres metodologías didácticas: Clase magistral, Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Cooperativo, ya que sirven de apoyo y fundamentan la finalidad del proyecto a realizar.

#### **1. Clase magistral**

Es la metodología en la que el docente tiene la parte protagonista de la atención de clase. Consiste en transmitir unidireccionalmente la información al alumnado por parte del docente. En esta metodología el papel del alumnado se limita a escuchar, aunque ocasionalmente puede intervenir.

Clase magistral	
VENTAJAS	DESVENTAJAS
Permite estructurar el contenido y marcar los tiempos de la transmisión del mismo	Limita la participación del estudiantado
Permite docencia a grupos numerosos	Dificulta la reflexión sobre el aprendizaje
Favorece la igualdad entre el estudiantado	Fomenta la pasividad del alumnado
Facilita la planificación del tiempo por parte del docente	No favorece la responsabilidad del alumnado sobre su propio proceso de formación
	Se pierde la búsqueda de información por parte del alumnado

#### **2. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un proceso que se enfoca en el aprendizaje, la investigación y el pensamiento del estudiantado para alcanzar una meta o proyecto previamente solicitado por el docente. En la metodología tradicional, el maestro explica una parte del tema y luego pide a su alumnado que realice actividades relacionadas con la unidad explicada. Sin embargo, el ABP está pensado como una forma de aprendizaje para que el estudiantado obtenga esta



información y la utilice para resolver algunos problemas sin que la figura docente realice una explicación detallada previamente.

Barrows (1986) describió el ABP como *“un método de aprendizaje basado en el principio de usar proyectos como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”*.

Con este enfoque, los protagonistas del aprendizaje son los propios estudiantes, quienes se encargan de trabajar en el proceso. Según Barrows (2006) *“el aprendizaje basado en proyectos representa una estrategia eficaz y flexible que, a partir de lo que hacen los estudiantes, puede mejorar la calidad de su aprendizaje universitario en aspectos muy diversos”*.

Por lo tanto, ABP permite al estudiantado a desarrollar y trabajar diversas habilidades entre las que destacan:

- Tomar decisiones
- Trabajar en equipo.
- Habilidades de comunicación (oral y escrita)
- Desarrollo de actitudes y valores: precisión, revisión, tolerancia, etc.
- Identificación de problemas relevantes del contexto profesional.
- La conciencia del propio aprendizaje.
- La planificación del trabajo y métodos a seguir.
- El pensamiento crítico.
- El aprendizaje autodirigido y permanente.
- Las habilidades de evaluación y autoevaluación.

Aprendizaje Basado en Proyectos	
VENTAJAS	DESVENTAJAS
Desarrolla la autonomía y pensamiento crítico del alumnado.	Requiere más tiempo y trabajo tanto por parte del docente como por el alumnado.
Búsqueda y mayor retención de información. Aprendizaje más significativo fomentando la no memorización.	Evaluación compleja ya que se atienden muchos aspectos al unísono. Realización de rúbricas específicas.
Trabajo colaborativo, capacidad de adaptación e ingenio cooperativo.	Posibilidad de estudiantes solitarios.
Se fortalecen las estrategias de indagación, identificación y solución de problemas.	Manejo de mucha información.
Tomar consciencia de sus propias fortalezas y debilidades.	El alumnado no está seguro de lo que se espera de sí mismo.
Interactuar con medios reales	

A partir de los beneficios declarados de usar ABP en el aula, podemos confirmar el interés de ABP en desarrollar habilidades de investigación en el estudiantado como son la búsqueda y captación de información, contrastándola para detectar que sea de contenido verídico y valioso, de esta manera se profundiza en adquirir pensamiento crítico y desempeño creativo.

### **3. Aprendizaje cooperativo (AC)**

El Aprendizaje Cooperativo es un método que tiene de base el trabajo en equipo cuyo objetivo es construir conocimiento y adquirir competencias y habilidades sociales. La clase se organiza en pequeños grupos mixtos y heterogéneos para trabajar conjunta y coordinadamente resolviendo problemas y profundizando su aprendizaje.

Dos autores referentes, los hermanos David y Roger Jonhson definen aprendizaje cooperativo como “aquella situación de aprendizaje en las que los objetivos de los participantes se hallan estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos sólo puede alcanzar sus objetivos si y sólo si los demás consiguen alcanzar los suyos”.

<b>Aprendizaje Cooperativo</b>	
<b>VENTAJAS</b>	<b>DESVENTAJAS</b>
Motivación, implicación e iniciativa por el trabajo.	Cumplir cada estudiante sólo con su obligación sin tener en cuenta el proyecto común.
Favorece el desarrollo cognitivo y socio-afecto. Mejora en la autoestima.	Que el alumnado espere que solucionen problemas los otros.
Grado de la comprensión de lo que se hace y del por qué se hace	Los grupos pueden presentar desequilibrio interno, apareciendo subgrupos y líderes.
Aumento del rendimiento y productividad del estudiantado y la calidad del trabajo.	Si se produce sensación de perder el tiempo puede ser desmotivador, por ello debe estar todo bien estudiado.
Grado de dominio de procedimientos y conceptos	Es conveniente más de un docente para guiar a los grupos.
Mejorar la relación interpersonales y aceptación de las diferencias. Comprensión de la interdependencia.	Requiere niveles altos de organización, planificación e interacción.
Promueve la educación en valores	
Desarrollo de la creatividad	

A lo largo de todo el proyecto, el docente tendrá el papel de apoyo y conducción sobre el alumnado. Para la introducción del temario y explicar qué aspectos debe abordar el proyecto, el docente realizará clases magistrales en las que se iniciará al estudiante en el mundo del diseño de interior y decoración de estancias, y qué

aspectos deben abarcar. Facilitando unas directrices sobre por donde debe ir su investigación y proyecto.

## 2.4. Sesiones de trabajo y materiales didácticos

Según lo establecido por la Resolución de 10 de junio de 2019, de la Dirección General de Centros y Personal Docente, por la que se fija el calendario escolar del curso académico 2021-2022, en la Comunidad Valenciana, y teniendo en cuenta una distribución horaria de 4 sesiones de 55 minutos cada semana, se ha elaborado una distribución de las sesiones a llevar a cabo en el proyecto, en la siguiente tabla. El proyecto dará comienzo el día 26 de abril de 2022 y finalizará el 13 de mayo de 2022. Correspondiendo un total de 12 sesiones distribuidas de la siguiente manera:

SESIONES	TÍTULO	FECHA
1	Introducción y explicación del proyecto.	26/04/2022
2	Creación de grupos y diagrama de Gantt	27/04/2022
3	Iniciación al diseño en beneficio a la estancia hospitalaria	28/04/2022
4	Investigación y recopilación de información sobre el diseño de interiores y su aplicación en espacios de salud.	29/04/2022
5	Investigación sobre aspectos psicológicos en el diseño	03/05/2022
6	Conclusiones y Brainstorming del grupo	04/05/2022
7	Concreción de ideas: Moodboard	05/05/2022
8	Desarrollo inicial: Plasmación de ideas en imágenes	06/05/2022
9	Desarrollo intermedio: Experimentar las ideas con técnicas mixtas	10/05/2022
10	Desarrollo final: Diseño definitivo	11/05/2022
11	Exposición de proyectos, autoevaluación y entrega.	12/05/2022
12	Presentación en el Hospital	13/05/2022

### SESIÓN 1: Introducción y explicación del proyecto

Sesión 1					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	Lección magistral	x			Medios informáticos: ordenador, presentación Power Point, proyector.
Objetivos					
Que el alumnado comprenda cómo se va a llevar a cabo el proyecto conociendo sus características y aspectos a desarrollar.					

**Nota.** P: Profesorado, A.I: Alumnado de manera Individual, A.G: Alumnado de manera Grupal

En la primera sesión del trabajo, la metodología a emplear es la lección magistral, ya que se precisa explicar en qué consiste el proyecto a realizar. Para ello se utilizarán los medios informáticos, mediante la presentación de Power Point (6 diapositivas), donde el docente concretará las bases y objetivos principales del proyecto.

A continuación, se muestran las diferentes diapositivas que se utilizarán para esta primera toma de contacto:

## Introducción

### Diseñar la estancia del área de oncología de un hospital

A partir de las diferentes técnicas aprendidas en esta asignatura, realiza un diseño sobre una estancia del Hospital Universitario General de Elda atendiendo a las características que aborda un proyecto de decoración de interiores.



HOSPITAL INFANTIL TELETÓN DE ONCOLOGÍA

## PLANNING

### ¿CÓMO SE VA A LLEVAR A CABO EL PROYECTO?

1 Formación de grupos

1 2 3 4

2 Elaboración del trabajo

Tareas organizadas en sesiones

SESIÓN 1

SESIÓN 2

SESIÓN 3

3 Presentación de nuestro proyecto al hospital

★ ★ ★





Una vez finalizada la presentación, se facilitará al alumnado el enunciado y los apartados que debe contener el proyecto. Se leerá el documento de manera colectiva, entre todo el estudiantado, y al finalizar la lectura se hará intervención por parte del alumnado con las posibles dudas. De manera que, tras finalizar la sesión, tendrá conocimiento sobre el número de sesiones destinadas al proyecto y el contenido que se trabajará en cada una de ellas.

A continuación, se muestra el enunciado:

### **PROYECTO FINAL DE ASIGNATURA**

Asignatura: TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS

Curso: 2º Bachillerato

A partir de las diferentes técnicas aprendidas en esta asignatura, realiza un diseño sobre una estancia del Hospital Universitario General de Elda atendiendo a las características que aborda un proyecto de decoración de interiores. El diseño o creación artística, se podrá aplicar tanto a paredes, ventanas, como objetos decorativos de dicha estancia.

El objetivo será que se aplique la técnica mixta a un diseño propio. Se podrá elegir como mínimo dos técnicas grafico-plásticas aprendidas a lo largo de la asignatura.

Una vez finalizada la idea sobre la que se trabajará, se presentará al personal docente del aula hospitalaria y a los/las pacientes oncológicos.

### **ORGANIZACIÓN DE TAREAS EN SESIONES**

#### **SESIÓN 2 – CREACIÓN DE GRUPOS Y DIAGRAMA DE GANTT.**

1. Se concretarán los componentes que formará cada grupo de trabajo.

2. Se preparará la organización necesaria, para ello cada grupo realizará un diagrama de Gantt en el que se detallen las actividades a realizar y su temporalización.

### **SESIÓN 3 – INICIACIÓN AL DISEÑO EN BENEFICIO A LA ESTANCIA HOSPITALARIA.**

1. El docente realizará una clase magistral para explicar al alumnado las características que se deben tener en cuenta a la hora de realizar un diseño y decoración de interiores enfocado al diseño del espacio interior de un hospital. Además, la importancia de tener en cuenta la situación que están viviendo los/las pacientes de oncología, atendiendo aspectos psicológicos, anímicos y emocionales para la realización del proyecto.

### **SESIÓN 4 – INVESTIGACIÓN Y RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE EL DISEÑO DE INTERIORES Y SU APLICACIÓN EN ESPACIOS DE SALUD.**

1. Realización de una búsqueda y recopilación de información concreta sobre la teoría del diseño de interiores y decoración
2. La información obtenida deberá quedar organizada y estructurada correctamente por escrito en un documento nombrado “Trabajo de investigación y recopilación de información sobre el diseño de interiores y su aplicación en espacios de salud -Nombre y Apellidos del alumnado” que se entregará junto al proyecto final.

### **SESIÓN 5 – INVESTIGACIÓN SOBRE ASPECTOS PSICOLÓGICOS EN EL DISEÑO.**

1. Realización de una investigación sobre cómo los aspectos del diseño pueden afectar psicológicamente para favorecer el bienestar del paciente oncológico.
2. La información obtenida deberá quedar organizada y estructurada correctamente por escrito en un documento nombrado “*Trabajo de*

*Investigación sobre aspectos psicológicos en el diseño -Nombre y apellidos del estudiante” que se entregará junto al proyecto final.*

3. Búsqueda de un título y un resumen que aborde las reflexiones, intenciones o qué se quiere expresar y por qué.

#### **SESION 6 – CONCLUSIONES Y BRAINSTORMING DEL GRUPO.**

1. Cada componente del grupo deberá poner en común toda la información recopilada en su documento. Con esta información se realizará una lluvia de ideas conjuntamente, y así, concluir qué características tendrá su diseño.
2. El grupo se dedicará a concretar las características que presentará su diseño como son la temática, el color, la interpretación o lectura que quiere transmitir.

#### **SESIÓN 7 – CONCRECIÓN DE IDEAS: MOODBOARD.**

1. Las características concretadas en la sesión 6, se plasmarán sobre un **Moodboard**, diseñado por todos los componentes del grupo. Éste a modo collage, debe expresar gráficamente el sentido y estilo visual que va a tener el proyecto final.

#### **SESIÓN 8 – DESARROLLO INICIAL: PLASMACIÓN DE IDEAS EN IMÁGENES.**

1. Una vez tengamos clara la línea de trabajo que vamos a seguir, podremos pasar a la fase de bocetaje. En esta fase el estudiantado creará imágenes a partir de bocetos, atendiendo a las características que deben representar el proyecto, como son la gama cromática elegida, los tipos de forma, texturas, etc.

#### **SESIÓN 9 – DESARROLLO INTERMEDIO: EXPERIMENTAR LAS IDEAS CON TÉCNICAS MIXTAS.**

1. Cuando tengamos la idea que queremos representar, con la imagen exacta, practicaremos las técnicas adecuadas para nuestro trabajo.



Desde técnicas secas, como grafitos, pastel, lápices de colores, hasta técnicas húmedas como son la acuarela, gouache, tinta china y técnicas mixtas.

### **SESIÓN 10 – DESARROLLO FINAL: DISEÑO DEFINITIVO**

1. El diseño final se pasará a limpio sobre papel adecuado a la técnica mixta. El formato será en A3 (420x297 mm).
2. También se podrán digitalizar todas las imágenes y realizar la representación del diseño en diferentes vistas, perspectivas simulando cómo quedaría el diseño en la estancia real. (Opcional).

### **SESIÓN 11 – EXPOSICIÓN DE PROYECTOS, AUTOEVALUACIÓN Y ENTREGA.**

1. Presentación del proyecto al resto de compañeros. Esta presentación puede ser tanto en formato digital, como mostrando todo el contenido creativo que se ha realizado manualmente.
2. Constará de una presentación de 5 min. Deberá aportar toda la parte procedimental necesaria para llevar a cabo el proyecto (información recopilada, análisis, bocetos, características del proyecto) y de qué manera se podría transferir la idea a la realidad, es decir, como se apreciaría en la estancia del hospital.
3. A lo largo de la presentación de cada proyecto, el resto de compañeros irá evaluando los proyectos mediante la rúbrica de evaluación facilitada por el docente.
4. La entrega deberá ser la presentación en PDF y los trabajos expresivos utilizados para la elaboración final, junto con la técnica final pasada a limpio sobre papel.

### **SESIÓN 12 – PRESENTACIÓN EN EL HOSPITAL.**

1. En esta sesión, el alumnado realizará la presentación a los docentes del aula hospitalaria y a los/las pacientes de oncología.

#### BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA:

- FALP Juntos contra el cáncer. *El beneficio de las terapias expresivas en las personas con cáncer.*  
<https://www.institutoncologicofalp.cl/noticia/el-beneficio-de-las-terapias-expresivas-en-las-personas-con-cancer/>
- El color de las estancias de un hospital afecta a la salud del paciente oncológico. <https://www.youtube.com/watch?v=C7Rsm9LGCXk>

## SESIÓN 2: Creación de grupos y diagrama de Gantt

Sesión 2					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	Lección magistral	x			Diagrama de Gantt
Objetivos					
Organización del trabajo y concienciación de la importancia de los tiempos establecidos a la hora de realizar un proyecto, mediante herramientas como el Diagrama de Gantt.					

En esta sesión, inicialmente, el docente formará los grupos de trabajo utilizando una técnica lo más equitativa posible, para ello se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- Crear grupos de 4/5 personas.
- Estudiar las posibles compatibilidades e incompatibilidades entre el alumnado.
- Intentar que el grupo que se crea represente en la medida de lo posible al grupo de clase.
- Mezclar alumnos y alumnas.



Una vez estén los grupos realizados, los alumnos y las alumnas se sentarán juntos.

Se ha determinado que este método es la mejor manera de realizar los equipos, ya que beneficia al aprendizaje cooperativo, siendo el único aspecto que se tiene en cuenta el modo de cooperar con el resto del estudiantado.

Seguidamente, a través de la metodología lección magistral, se informará al alumnado sobre los diferentes tipos de organización y concretamente sobre el Diagrama de Gantt.

Para una buena organización de trabajo, al alumnado se le propone la realización de un diagrama de Gantt en grupo, en el que se detalle cada apartado a seguir para llegar al objetivo final, en este caso “El proyecto final de asignatura”.

En el diagrama de Gantt se muestra la planificación temporal de las actividades necesarias para hacer el proyecto. Se estima acerca de cuánto tiempo requiere cada una de las actividades, así como del tiempo total necesario para terminar el proyecto.

Además, se incluye finalmente el tiempo real que se ha empleado para cada actividad, para que el alumnado pueda analizar si ha cumplido con los objetivos temporales del trabajo.

Es una herramienta que podrá emplear en futuros trabajos y que ayuda al alumnado a organizarse de manera más exhaustiva y eficiente.

Para realizar la explicación al alumnado, el docente se apoyará en el siguiente diagrama que, además, le servirá al alumnado como referente:

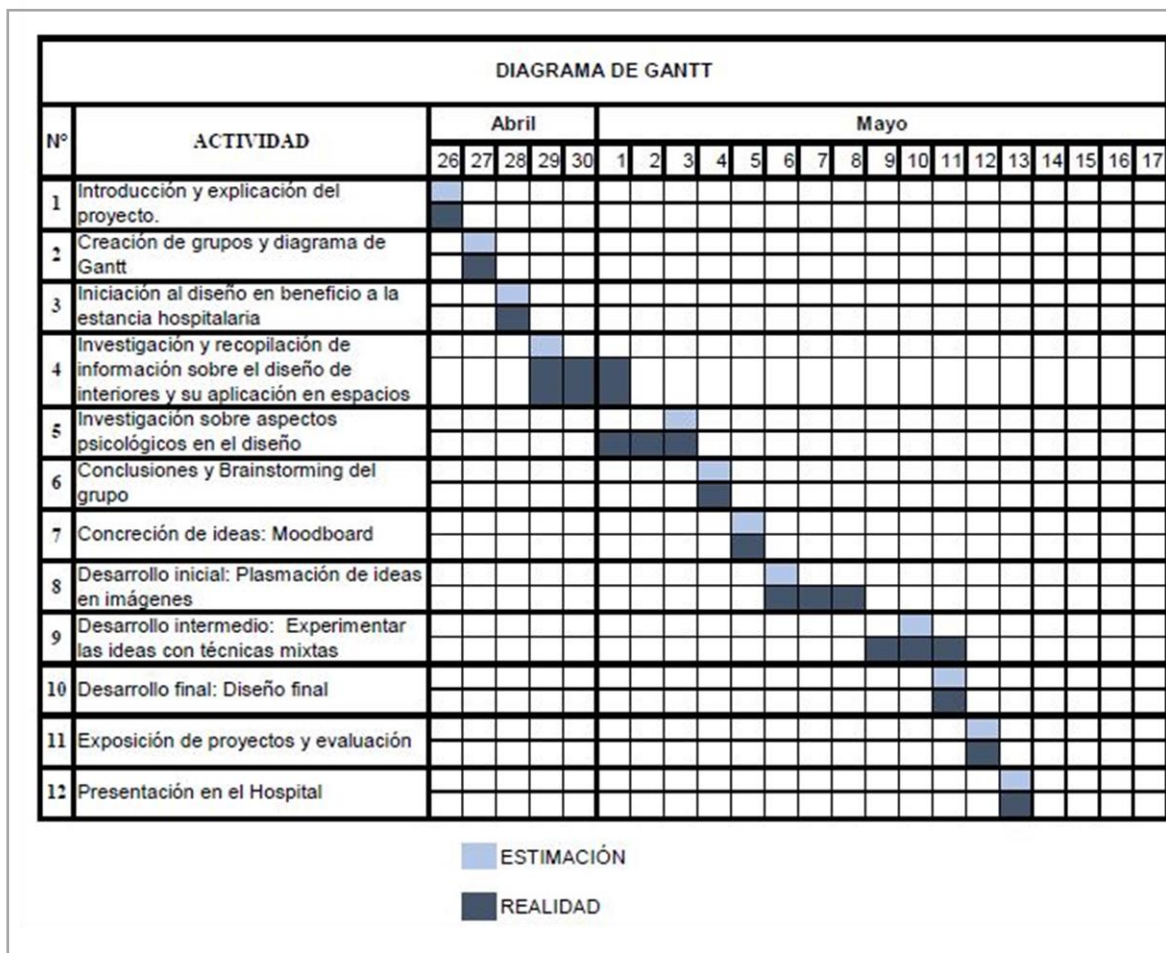


Ilustración 11. Ejemplo diagrama de Gantt. Fuente: Elaboración Propia

### SESIÓN 3: Iniciación al diseño en beneficio a la estancia hospitalaria

Sesión 3					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	Lección magistral	x			Medios informáticos: Power Point “ <i>Diseño de interiores</i> ”, de elaboración propia.  Vídeo informativo, recuperado de una dirección web.
Objetivos					
Conocimiento de los aspectos a tener en cuenta a la hora de diseñar un espacio interior.					

*Trabajando con las manos y con el corazón. La importancia de la concienciación social desde el aprendizaje de las enseñanzas gráfico-plásticas.*

A lo largo de esta sesión, se empleará la metodología de lección magistral, con el fin de dar a conocer el contenido sobre el que se basa la parte de investigación.

El docente explicará al alumnado todos los aspectos a tener en cuenta a la hora de realizar un diseño y decoración de interiores enfocado al diseño del espacio interior de un hospital. Atendiendo a mejorar las características de la estancia del hospital, donde las personas enfermas reciben el tratamiento específico contra el cáncer. Con el fin de contribuir al beneficio psicológico, anímico y emocional de estas personas.

Dicha explicación se llevará a cabo a través de los medios informáticos del aula, apoyada en una presentación de Power Point (16 diapositivas). A continuación, se muestran las diapositivas de la presentación:



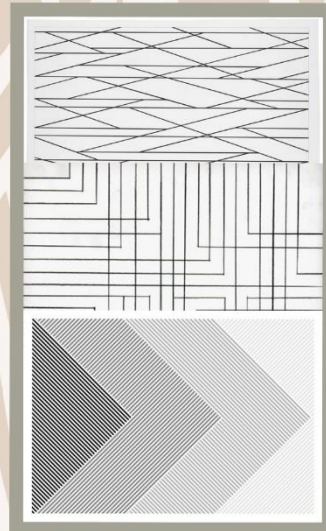
# 1 Líneas/Formas

## ¿Cómo transmiten?

*La línea es responsable de la armonía, el contraste y la unidad del diseño interior y puede ser utilizada para crear movimiento y guiar el ojo a través de una habitación. Puede ser utilizada para mostrar un estado de ánimo; mostrar serenidad, fuerza, acción, pasión.*

### Sensaciones

- Las líneas finas transmiten inseguridad y las gruesas aplomo.
- Las verticales hacen que un espacio se vea más alto.
- Las horizontales amplían el espacio a lo ancho y hacen que se vea más bajo.
- Líneas en zigzag dan la sensación de emoción y agitación.
- Las líneas onduladas transmiten movimiento y naturaleza.
- Las diagonales sugieren energía, acción, movimiento.



## 2 Iluminación

Iluminación en el diseño de interiores tiene el poder de dar calidez a un espacio, resaltar zonas u objetos de mobiliario concretos y aportar sensación de calidez a una estancia.



### 3 Color

#### Psicología del color



Gama cromática



Símbolo



Psicología

#### Gama cromática

Colores predominantes



#### Combinación de colores

Colores fríos / cálidos

## Blanco

#### Símbolos

Luz, paz, inocencia, apertura, reflexión, concentración, serenidad, desapego, integridad.

#### Psicología

Es un color positivo, espiritual y lleno de vida. Es el color más puro y el que refleja frescura y calma.







## Rojo

### Símbolos

Calor, energía, acción, vida, amor, pasión, voluntad, espontaneidad, seguridad.

### Psicología

El rojo es un color excitante que estimula la confianza y la seguridad. Los acentos decorativos en este color mejoran el estado de ánimo, la energía y la atención.

## Azul

### Símbolos

Paz, sabiduría, profundidad, calma, simpatía, seguridad, confianza, idealismo, intuición, concentración.

### Psicología

El color azul libera la ansiedad y el temor, desarrolla las habilidades mentales y ayuda a tomar decisiones.



## Amarillo

### Símbolos

Sol, día, alegría, libertad, energía, esperanza, optimismo, vitalidad, creatividad.

### Psicología

El amarillo es un color enérgico que nos hace sentir bien e inspira el pensamiento original y la creatividad, por ello es ideal para pintar la sala o un estudio. Pero el amarillo se debe utilizar matizado en los dormitorios, pues puede dificultar el sueño.

## 4 Textura

*Sensación que se tiene al tocar los elementos.*

*Existen además las texturas visuales.*

VISUAL



Mosaicos y patrones



Impresiones de madera, arena, cuero...

TÁCTIL



Suaves: sensación delicada



Ásperas: sensación rústica

## ESTANCIA HOSPITALARIA

1

ONCOLOGÍA

Cambio de vida

3

DISEÑO  
HOSPITALARIO

2

ESTADO DE ÁNIMO

Fases de la enfermedad

## 1 Oncología

### Tratamiento

- La posibilidad de curación o de prolongar la vida cuando la curación no es posible
- El efecto del tratamiento sobre los síntomas
- Los efectos secundarios del tratamiento
- Los deseos de la persona afectada



2

**ESTADO  
DE ÁNIMO**

**F  
A  
S  
E  
S**

1

*Negación*

2

*Rabia*

3

*Negociación*

4

*Tristeza*

5

*Depresión*

6

*Aceptación*

3

**Diseño hospitalario**

*¿Cómo contribuir al bienestar del paciente?*



**¿Desarrollamos  
ideas?**

Al finalizar la explicación, se reproducirá un vídeo que servirá de ejemplo para el proyecto, que aborda la temática sobre cómo el uso de determinados colores en esas estancias puede aportar beneficio a la recuperación de la enfermedad.

En él se habla sobre el Internet del Comportamiento o **IOB** (Internet Of Behaviour) es la recopilación de datos sobre los comportamientos, intereses y preferencias de las personas, en este caso de los/las pacientes oncológicos/as.

- Canal enfermero. Consejo General Enfermería (2020). *El color de las estancias de un hospital afecta a la salud del paciente oncológico.*

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=C7Rsm9LGCXk>

#### **SESIÓN 4: Investigación y recopilación de información sobre el diseño de interiores y su aplicación en espacios de salud.**

Sesión 4					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	ABP (Tiempo de investigación)		x		Equipos informáticos con acceso a internet.
Objetivos					
Profundizar en el conocimiento sobre la teoría del diseño de interiores y decoración, además de desarrollar habilidades digitales.					

A lo largo de esta sesión el alumnado de manera individual, realizará la búsqueda de información a través de equipos informáticos con acceso a internet.

Para ello se reservará el aula de informática del centro con ordenadores suficientes para cada uno de los/las estudiantes. La disposición del alumnado será de un ordenador por estudiante y la distribución será que los componentes del grupo estén contiguamente sentados, de manera que si surgen dudas o sea fácil la consulta al grupo.

Se deberá realizar una búsqueda y recopilación de información concreta sobre la teoría del diseño de interiores y decoración. Se abordarán aspectos como la luz, el espacio, las líneas y formas, etc. y cómo aplicarlos a nuestro proyecto.

Dicha información deberá quedar reflejada por escrito en un documento nombrado *“Trabajo de investigación y recopilación de información sobre el diseño de interiores y su aplicación en espacios de salud -Nombre y apellidos”* que se entregará junto al proyecto final. En este documento deberá aparecer toda la información organizada y estructurada correctamente.

Con el fin de acotar y encaminar el proceso de búsqueda, el docente facilitará el Power Point de la presentación utilizada en la sesión 3, sirviéndole al estudiante como guía de contenido.

A lo largo de la sesión el docente estará para atender a las dudas que puedan surgir en el grupo.

## SESIÓN 5: Investigación sobre aspectos psicológicos en el diseño.

Sesión 5					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	ABP (Tiempo de investigación).		x		Equipos informáticos con acceso a internet.
Objetivos					
Concienciar al alumnado sobre los daños psicológicos que produce la enfermedad del cáncer y cómo paliarlos mediante el diseño de interiores, además de desarrollar habilidades digitales.					

En el transcurso de la sesión 5, el alumnado de forma individual, deberá focalizar su investigación en cómo puede afectar el diseño psicológicamente, y de qué manera se podría favorecer el bienestar del paciente oncológico. Para ello el alumnado deberá centrar su búsqueda en cómo el tratamiento de la enfermedad de cáncer, afecta psicológica y anímicamente a las personas.

Una vez se tenga información sobre el tratamiento del cáncer, se podrá abordar aspectos como son la psicología del color y las líneas y formas, las texturas, las luces, la distribución de los espacios, etc.

A medida que se va recogiendo toda la información, se debe ir pensando en la temática, la gama cromática, tipo de formas que va a tener el diseño y el porqué de dicha elección. Es importante saber que se quiere expresar, teniendo en cuenta las circunstancias que se viven en un hospital, atendiendo al estado anímico que puedan presentar las personas oncológicas, sus necesidades, sus inquietudes, sus deseos, etc.

El alumnado seguirá recopilando toda la información obtenida sobre el documento *“Trabajo de Investigación sobre aspectos psicológicos en el diseño -Nombre y apellidos”*, determinando ideas sobre los aspectos que se reflejarán en su proyecto.

Además, realizará la búsqueda de un título y resumen que aborde las reflexiones e intenciones del proyecto.

A continuación, se muestran recursos recomendados para esta sesión:

- Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gill.
- El color de las estancias de un hospital afecta a la salud del paciente oncológico. Recuperado de: <https://diarioenfermero.es/el-color-de-las-estancias-de-un-hospital-afecta-a-la-salud-del-paciente-oncologico/>
- Cómo influyen los colores en el hospital. Recuperado de: <https://www.psicologiadelcolor.es/articulos/como-influyen-los-colores-en-el-hospital/>
- Psicología del color: significado y curiosidades de los colores. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>



## SESIÓN 6: Conclusiones y Brainstorming del grupo

Sesión 6					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	AC (Lluvia de ideas)			x	Documento realizado por el alumnado.
Objetivos					
Promover habilidades de pensamiento mediante la expresión de ideas creativas sobre un tema. Trabajar el respeto, convivencia y la aceptación de todas las opiniones de los diferentes componentes del equipo.					

En el aula de Educación Plástica, se reunirán los componentes de los grupos de trabajo y se realizará una puesta en común para contrastar la información recopilada en los dos documentos realizados individualmente en las sesiones 4 y 5.

De manera que el equipo deberá sintetizar la información valiosa y extraer conclusiones en cuanto a las características concretas pertenecientes al proyecto en cuestión. Se decidirá el diseño y fundamento del proyecto: la temática, la gama cromática y técnicas gráfico plásticas a emplear, la interpretación de la obra o lo que se quiere transmitir.

Para ello, el grupo pondrá en práctica el “Brainstorming” o lluvia de ideas, es una estrategia de enseñanza con el fin de generar ideas creativas sobre un tema concreto, en la que todas las ideas son válidas, no hay una única respuesta correcta. Esta estrategia lleva consigo unas reglas de comportamiento como, por ejemplo: no interpretar o juzgar la opinión del compañero, no censurar ninguna idea y aprovechar las ideas del resto de compañeros. Mediante esta estrategia se persigue promover las habilidades de pensamiento, y aportar apoyo a los posibles estudiantes con necesidades especiales.

La finalidad de esta sesión, es que el estudiantado trabaje aspectos de aceptación, respeto y convivencia, ya que deben comprender que cuantas más ideas, mayor probabilidad de éxito y de mayor calidad son los trabajos realizados. Sirve como herramienta para impulsar en el alumnado la creatividad, la curiosidad y el trabajo en equipo, beneficiando así el buen clima en clase y el compañerismo.

*Trabajando con las manos y con el corazón. La importancia de la concienciación social desde el aprendizaje de las enseñanzas gráfico-plásticas.*

La figura docente deberá anotar los comportamientos, ideas y pensamientos a resaltar de cada alumno/a, que le servirá para la futura evaluación.

## SESIÓN 7: Concreción de ideas: Moodboard

Sesión 7					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	AC (trabajo cooperativo)  ABP (inspiración inicial del proyecto)			x	Ordenadores dotados de programas de diseño y acceso a internet.
Objetivos					
Trabajar habilidades de síntesis y creatividad mediante la composición. Fomentar el respeto, la convivencia y la participación de todo el alumnado.					

En esta fase, el grupo se dedicará a plasmar todas las características concretadas en la sesión anterior sobre un Moodboard, o tablero de inspiración, que, mediante una composición o síntesis de fotografías, texturas, colores, tipografías, definen la personalidad o identidad de un diseño.



Ilustración 12. Ejemplo de Moodboard sobre diseño interior. Fuente: elaboración propia.



Se realizará conjuntamente por todos los componentes del grupo desarrollando la metodología de Aprendizaje Cooperativo (AC). El tablero de inspiración se trabajará a modo collage, en él se debe expresar gráficamente el sentido y estilo visual que va a tener el proyecto final. El formato del Moodboard será de tamaño A3 (420x297 mm). La técnica a emplear será determinada por el grupo pudiendo realizar el diseño del Moodboard de manera digital, utilizando los ordenadores del aula de informática, que cuentan con programas de diseño como puede ser Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, además de acceso a internet, pudiendo utilizar la herramienta de Canva. El Moodboard será entregado junto con el proyecto final.

Para llevar a cabo dicha tarea se utilizará el aula de informática. Al inicio de la sesión, el alumnado deberá hacer una búsqueda por internet sobre el término “Moodboard” y así conocer de qué se trata, además de poder visualizar diferentes ejemplos en la red.

Para realizar el Moodboard se propone realizarlo a través de los medios informáticos, ya que es una forma rápida, en la que se puede encontrar gran variedad de imágenes válidas para su diseño, descartando el modo tradicional como podría ser el collage o el empleo de técnicas plásticas, ya que, se necesitaría más tiempo.

Mediante el panel de inspiración se desarrollarán las habilidades del alumnado sobre criterios de movimiento y ritmo, maquetación y composición, espacio y forma, equilibrio y valores cromáticos.

Otra metodología que se emplea en esta sesión es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), ya que, al finalizar esta sesión, el alumnado habrá conseguido plasmar y representar la idea de inspiración del diseño, abordando un apartado del proyecto en sí.

El papel del docente será de apoyo y conducción. Como a lo largo de todas las sesiones siguientes, el docente deberá llevar un seguimiento y anotar la participación de cada uno de los componentes del grupo, el compañerismo, los comportamientos, ideas creativas que aporta al equipo, pensamientos a resaltar y

de qué manera influye en el buen clima del grupo. Todos estos aspectos servirán para la futura evaluación.

## **SESIÓN 8: Desarrollo: Plasmación de ideas en imágenes**

Sesión 8					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	AC (trabajo cooperativo)  ABP (trabajar parte experimental del proyecto)			x	Materiales, útiles y soportes para realizar las diferentes técnicas pictóricas.
Objetivos					
Desarrollar en el alumnado habilidades que ayuden a expresar visualmente las ideas a través de las técnicas grafico plásticas, trabajar el concepto de boceto e interiorizar el proceso de experimentación.					

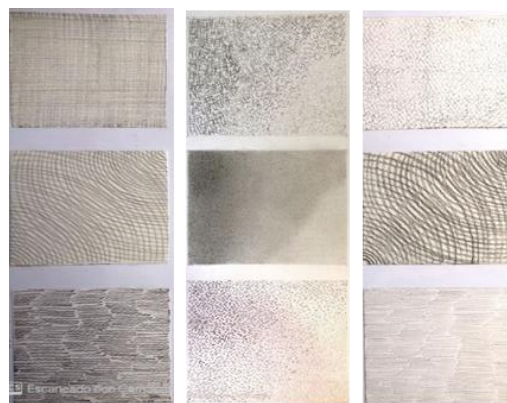
Este tiempo se destinará a la iniciación de la parte procedimental del proyecto, es decir, el desarrollo creativo, dónde se ha de plasmar las ideas al papel mediante bocetos, trabajando la idea o inspiración en cuestión.

El boceto es fundamental para exhibir sobre un papel una idea antes de llegar al trabajo final, cuyo objetivo es simbolizar ideas, pensamientos o conceptos sin preocuparse de la estética final. En los bocetos se recogerá todo tipo de experimentación con el papel y las técnicas expresivas y mixtas, trabajo de las texturas, del color, el tratamiento de la forma, temática, etc

Al inicio de la clase, el docente mostrará al alumnado ejemplos de la fase de experimentación y bocetaje de elaboración propia, con el fin de ayudar al alumnado a enfrentarse al “síndrome de la hoja en blanco”, es un bloqueo que puede acompañar al estudiante al inicio del proceso creativo.



*Ilustración 13. Muestras color mediante lápiz de color. Fuente: Elaboración propia.*



*Ilustración 14. Muestras gráficas de texturas. Fuente: Elaboración propia*



Ilustración 15. Boceto sobre la representación animal a partir de creaciones lineales.  
Fuente: Elaboración propia.

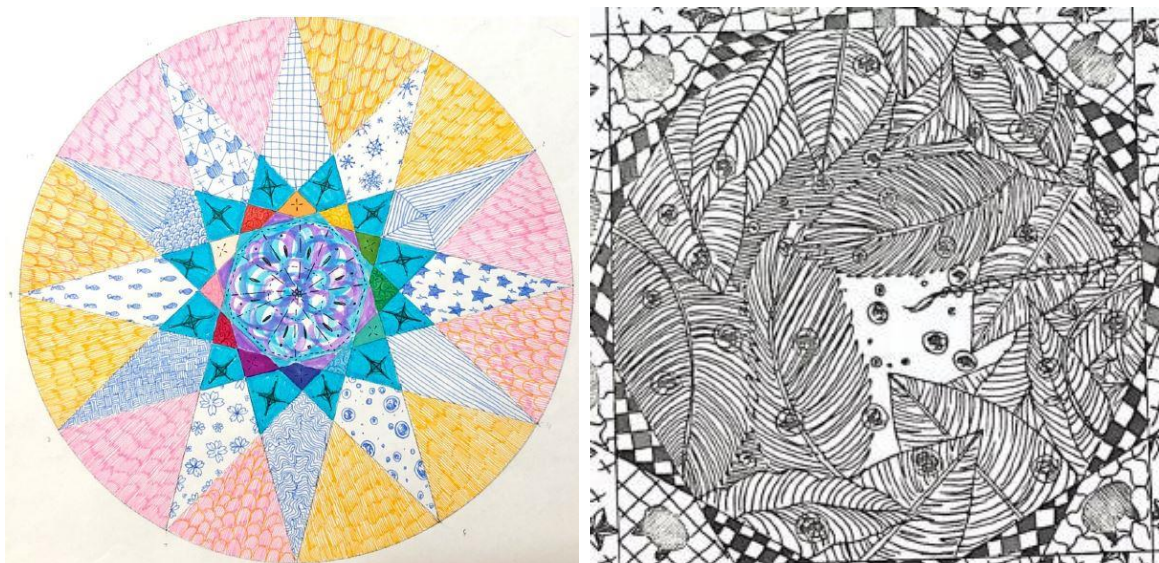
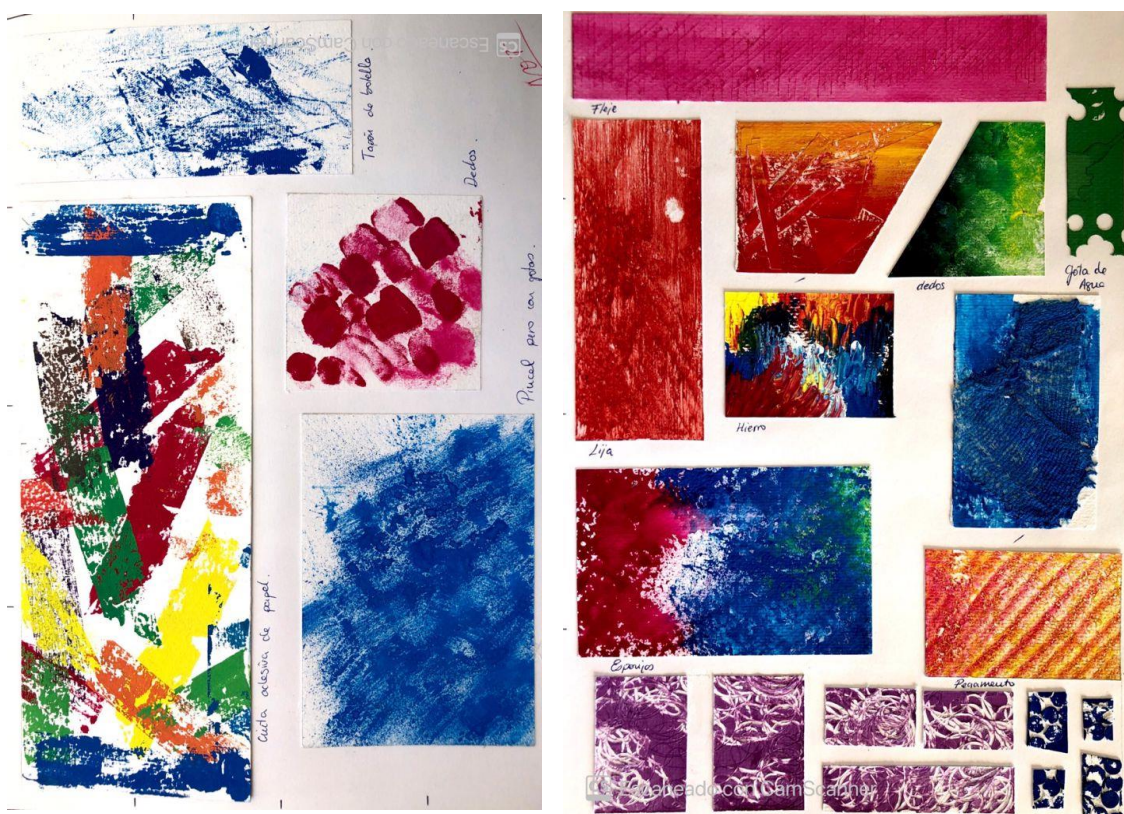


Ilustración 16. Representación de ideas mediante distintas texturas.  
Fuente: elaboración del alumnado del centro donde se desarrollaron las prácticas del máster.



*Trabajando con las manos y con el corazón. La importancia de la concienciación social desde el aprendizaje de las enseñanzas gráfico-plásticas.*



*Ilustración 17. Experimentación de técnicas y texturas. Fuente: elaboración del alumnado del centro donde se desarrollaron las prácticas del máster.*



*Ilustración 18. Prueba de técnica de acuarela y análisis compositivo. Fuente: elaboración propia.*

En los siguientes bocetos se muestra cómo se va experimentando sobre un mismo tema, en este caso sobre la naturaleza, experimentando con distintos tipos de hojas naturales.



*Ilustración 19. Bocetos grafito sobre papel, experimentación natural. Fuente: Elaboración propia.*



*Ilustración 20. Bocetos grafito sobre papel, experimentación natural. Fuente: Elaboración propia.*

Esta sesión, es una fase de experimentación, dónde se pone en práctica las técnicas gráfico plásticas aprendidas a lo largo de la asignatura, además de trabajar las técnicas mixtas y alternativas. El alumnado creará imágenes a partir de las ideas reflejadas en el Moodboard realizado, atendiendo a la gama cromática elegida, las formas y la temática.

El alumnado demostrará el conocimiento sobre la adecuada forma de utilizar los materiales y técnicas y el dominio y destreza en el manejo de las distintas herramientas de trabajo. Se fomentará el desarrollo de la capacidad creativa y de comunicación mediante bocetos y la plasmación de las ideas sobre el papel.

Los materiales, útiles y soportes serán elegidos por el alumnado, pudiendo ser: materiales de técnicas secas como lápices de grafito, barras, lápices compuestos, pasteles secos y grasos, carboncillos, etc. materiales de técnicas al agua como acuarelas, temperas y acrílicos.

## **SESIONES 9: Desarrollo intermedio: Experimentar las ideas con técnicas mixtas**

Sesión 9					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	AC (trabajo cooperativo)  ABP (trabajar parte experimental del proyecto)			x	Materiales, útiles y soportes para realizar las diferentes técnicas pictóricas.
Objetivos					
Desarrollar las ideas expresadas y encaminarlas hacia el diseño definitivo del proyecto.					

En la presente sesión 9, el desarrollo creativo y experimental, estará más avanzado y se podrán concretarán las ideas con la intención de tener el diseño final del proyecto casi completo.

En las imágenes que se muestran a continuación se puede contemplar el avance en el bocetaje sobre el tema de la naturaleza.





*Ilustración 21. Experimentación avanzada, paisajes naturales técnica mixta. Fuente: Elaboración propia.*



*Ilustración 22. Aportación de color al boceto, hojas naturales. Fuente: elaboración propia.*

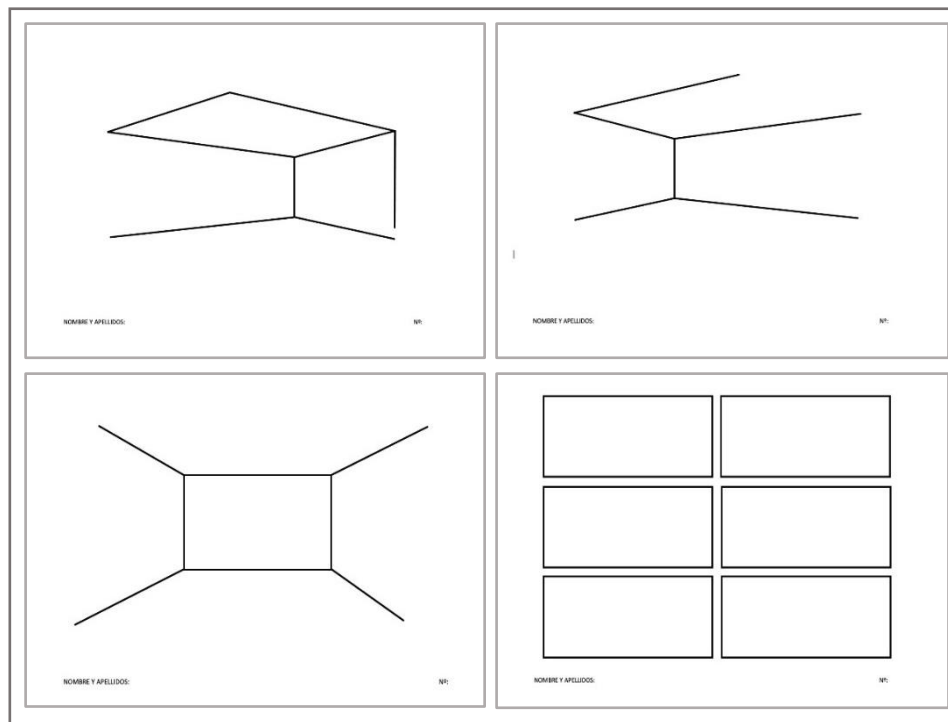


*Ilustración 23. Aportación de color al boceto, hojas naturales. Fuente: elaboración propia.*

*Trabajando con las manos y con el corazón. La importancia de la concienciación social desde el aprendizaje de las enseñanzas gráfico-plásticas.*

El docente facilitará unas plantillas de dibujo en las que servirán al alumnado para representar las ideas de los bocetos sobre las diferentes vistas.

A continuación, se muestran 4 ejemplos de plantillas.



*Ilustración 19. Plantillas de dibujo: vistas. Fuente: elaboración propia.*

En esta sesión se pretende que el alumnado desarrolle capacidades de análisis con el fin de identificar pros y contras sobre los bocetos, fortalezca la capacidad comunicativa, para transmitir la idea a plasmar y por qué ha tomado unas decisiones y no otras, de manera que se vaya definiendo y concretando el diseño final.



## SESIÓN 10: Desarrollo final: Diseño definitivo

Sesión 10					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	AC (trabajo cooperativo)  ABP (Representación del diseño definitivo)			X	Materiales, útiles y soportes para realizar las diferentes técnicas pictóricas.  Herramientas digitales.
Objetivos					
Desarrollar destrezas de comunicación, expresión creativa y trabajo cooperativo. Fomentar el orden y la limpieza para conseguir pulcritud y cuidado en el trabajo manual.					

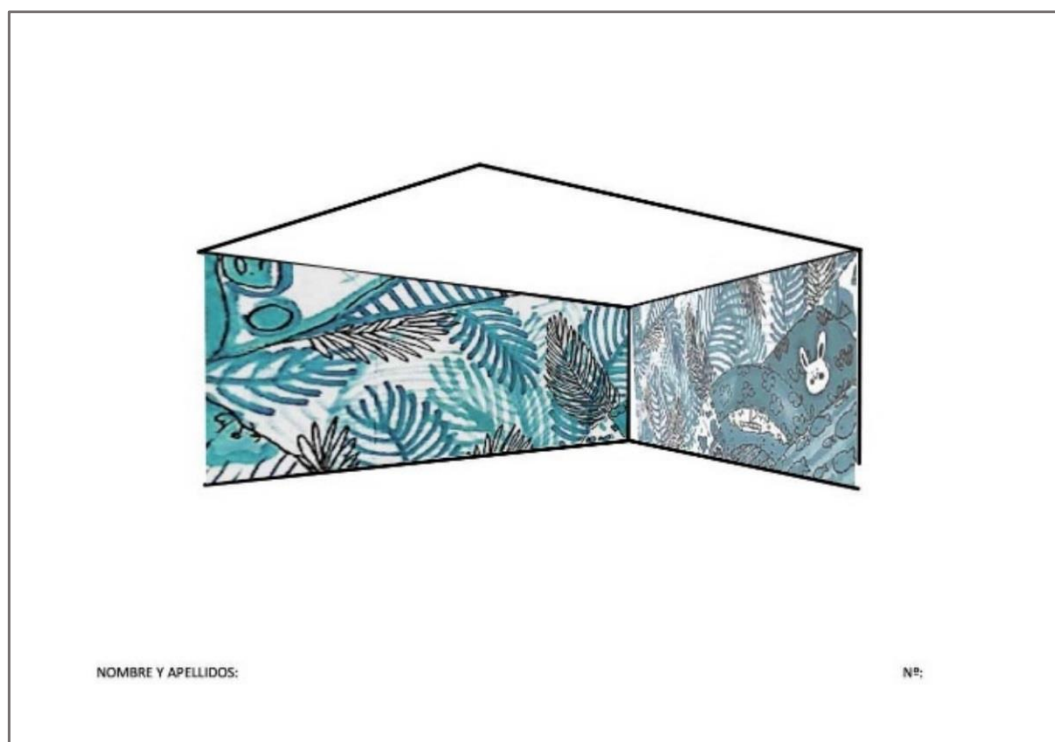
En la última sesión de desarrollo, se plasmará la idea en limpio, tratando de trabajar con pulcritud y limpieza para su presentación. El grupo deberá tener claro de qué manera se va a desarrollar el diseño final, la temática y representación a reflejar, las técnicas plásticas a emplear, los colores concretos a utilizar, las formas y espacios, además de la expresión visual y cuál es la idea que se quiere transmitir.

Para la preparación y entrega del diseño final, se representará sobre papel. El propio alumnado elegirá el tipo de papel adecuándose a la técnica mixta empleada, teniendo en cuenta los diferentes tipos de papel y su gramaje. El tamaño sobre el que se trabajará será A3 (420x297 mm).

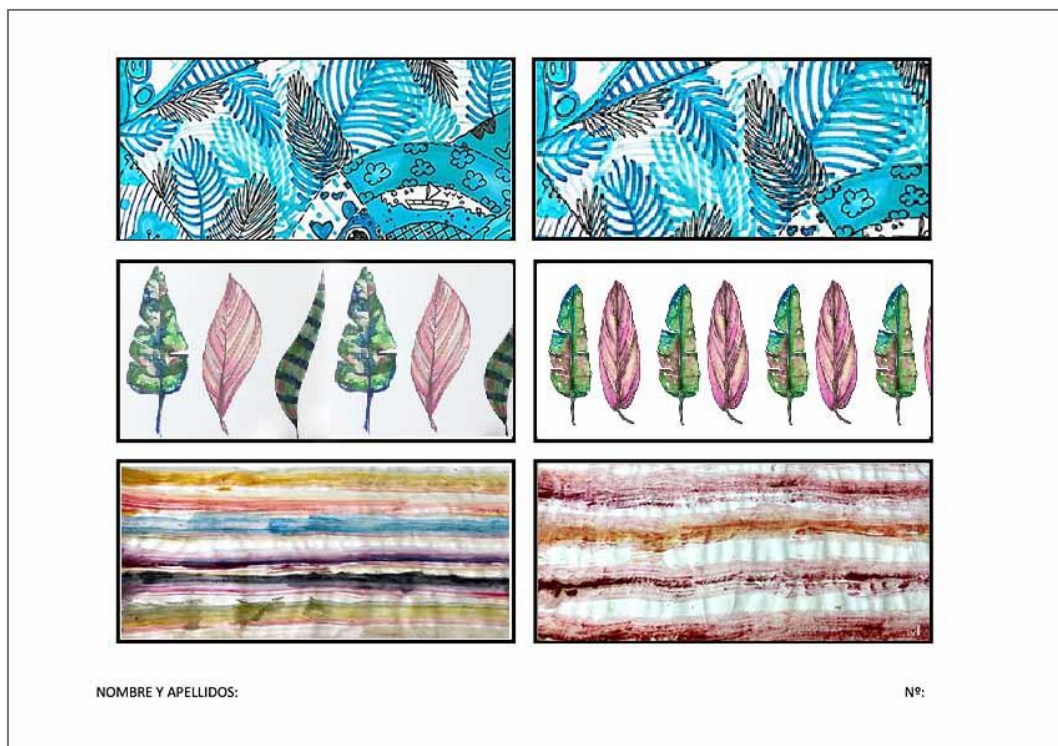
Opcionalmente el alumnado podrá digitalizar todas las imágenes y realizar la representación del diseño en diferentes perspectivas para realizar la simulación de cómo quedaría realmente su diseño sobre la estancia.

Un ejemplo de ello son las siguientes imágenes:

*Trabajando con las manos y con el corazón. La importancia de la concienciación social desde el aprendizaje de las enseñanzas gráfico-plásticas.*



*Ilustración 20. Representación del diseño en la estancia. Fuente: Elaboración propia.*



*Ilustración 21. Representación gráfica de los posibles diseños finales sobre la plantilla de dibujo. Fuente: Elaboración propia.*



*Ilustración 22. Representación del diseño en la estancia. Fuente: elaboración propia.*

El objetivo de esta sesión es que el alumnado desarrolle destrezas de comunicación y expresión creativa en grupo. Fomentar el compañerismo, realizar autovaloración crítica y demostrar aprecio al trabajo de los demás. Además de favorecer el orden y la limpieza, para que la presentación de los trabajos demuestre pulcritud y cuidado.

## **SESIÓN 11: Exposición de proyectos, autoevaluación y entrega.**

Sesión 11					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	AC (exposición del proyecto)  ABP (Concluir el proyecto)			X	Herramientas digitales: Ordenador, programa Power Point, proyector.  Rúbrica de evaluación.
Objetivos					
Desarrollar habilidades comunicativas a través de la expresión oral y corporal. Ser consciente del aprendizaje adquirido, impulsar el interés involucrando al alumnado. Desarrollar el espíritu crítico.					

Una vez que el estudiantado tenga su idea pasada a limpio y haya terminado el proyecto final. Deberá realizar en clase una exposición oral, para presentar su proyecto en el aula al resto de compañeros y compañeras. Esta presentación puede ser tanto en formato digital, como mostrando todo el contenido creativo que se ha realizado manualmente.

Cada grupo tendrá 5 minutos para exponer su proyecto, en la que se explicará con detalle cómo es su proyecto y de qué manera se podría llevar a cabo la idea a la realidad, es decir, como se apreciaría en la estancia del hospital.

En esta sesión se desarrollan las habilidades de expresión oral y comunicación. Se trabaja la coherencia y cohesión del discurso, además del desarrollo de la puesta en escena y la expresión corporal. Sirviéndole de práctica para la posterior presentación en el hospital.

A lo largo de la presentación de cada proyecto, el resto de compañeros deberá atender y tomar anotaciones y evaluar al alumnado mediante la rúbrica de evaluación facilitada por el docente. **Esta rúbrica no tiene carácter vinculante para el docente**, por ello no se tendrá en cuenta en la evaluación, ya que su objetivo es hacer tomar conciencia a los alumnos sobre la importancia de los aspectos de la presentación.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA EXPOSICIÓN DEL RESTO DE GRUPOS (A cumplimentar individualmente)																											
GRUPOS		CONCEPTOS A EVALUAR																									
	Se comprende perfectamente la explicación del proyecto	La presentación es clara y ordenada				La recopilación información obtenida es acorde con el tema en cuestión				La exposición oral consigue captar la atención de los compañeros				El contenido visual es atractivo y dinámico				Originalidad en los diseños y aplicación de técnicas gráfico plásticas				La presentación se apoya con el texto suficiente				SUMAGLOBAL	NOTA (0-10)
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
G. 1																											
G. 2																											
G. 3																											
G. 4																											
*Los niveles de evaluación son de 1 (menor puntuación) a 4 (mayor puntuación)																											

Mediante la evaluación por pares, el alumnado toma conciencia del aprendizaje adquirido, profundizando en la comprensión del tema tratado. Provoca que el alumnado se involucre en la tarea haciendo más atractiva la actividad. Ayuda a desarrollar el espíritu crítico y la argumentación.

**La entrega del proyecto** será de manera digital y el proceso creativo físico. En la entrega digital se recopilará todos los documentos en una carpeta nombrada de la siguiente manera: "Nombre del título del proyecto y el número de grupo", de manera detallada deberá contener:

1. El documento realizado en la sesión 4. Con el nombre *“Trabajo de investigación y recopilación de información sobre el diseño de interiores y su aplicación en espacios de salud -Nombre y apellidos”*, por lo tanto, constará de 4 documentos, uno por estudiante.
2. El documento realizado en la sesión 5. Con el nombre *“Trabajo de Investigación sobre aspectos psicológicos en el diseño -Nombre y apellidos*, por lo tanto, constará de 4 documentos, uno por estudiante.
3. El Moodboard realizado en la sesión 7.
4. El diseño final realizado en la sesión 10, en caso que se haya hecho de manera digital.
5. El documento de la presentación en formato .pdf utilizado en la sesión 11.
6. Las rúbricas de evaluación de la exposición del resto de grupos (A cumplimentar individualmente, utilizada en la sesión 11 y la rúbrica de autoevaluación.
7. Si se ha realizado alguna fotografía o si se quiere mostrar contenido digital se añadirá a continuación.

En cuanto a la entrega física, se entregará de manera organizada en una carpeta de tamaño A3 (420x297mm). Esta deberá contener toda la recopilación de los trabajos de expresión creativa utilizados en el procedimiento para la elaboración del proyecto. Además del diseño final realizado en la sesión número 10.

## SESIÓN 12: Presentación en el hospital

Sesión 12					
Tiempo	Metodología	Quién dirige			Recursos materiales
		P	A.I	A.G	
55'	AC (exposición del proyecto)			X	Herramientas digitales: Ordenador, programa Power Point, proyector.
	ABP (Defensa del proyecto)				
Objetivos					
Desarrollar habilidades de expresión oral y comunicación, la puesta en escena y la expresión corporal.					
Asumir la responsabilidad y el compromiso, así como, desarrollar la autonomía e independencia, enfocado al ámbito laboral.					

En el hospital se realizará la presentación de todos los proyectos de cada uno de los grupos, interviniendo todos los componentes del equipo, tal y como se ha practicado en clase en la sesión anterior.

Esta presentación será realizada por el alumnado ante el personal del hospital y los/las pacientes interesados/as en el proyecto de colaboración entre hospital e instituto.

En esta sesión el estudiantado explicará cómo ha abordado el proyecto atendiendo a aspectos específicos como son: la temática del diseño, la gama cromática seleccionada, las técnicas creativas utilizadas, todo ello dirigido a la búsqueda del beneficio psicológico y emocional de los/las pacientes sometidos/as al tratamiento de la enfermedad de cáncer. Prestando especial atención al vocabulario y modo de expresión al estar tratándose de un proyecto realizado para personas que están conviviendo con una enfermedad degenerativa como es el cáncer. Desarrollando valores sociales como son la empatía, la solidaridad, la asertividad, etc.

Enfrentando así, al alumnado a una situación de demanda laboral, en la que tiene que defender su proyecto con el fin de que este sea seleccionado. Es una forma de que el alumnado pueda transmitir los conocimientos artísticos adquiridos, así como la responsabilidad y el compromiso dedicados al proyecto. Demostrando el desarrollo de su propia autonomía e independencia para el futuro entorno laboral. Además de una concienciación y acercamiento a la realidad.



## **2.5. Infraestructura**

En cuanto a las estancias e instalaciones a lo largo de todo el proyecto utilizaremos:

1. El aula principal de Educación Plástica. Compuesta por tantas mesas de dibujo como estudiantes, taburetes, mesa del profesor con ordenador y proyector, pilas para la correcta limpieza de los utensilios artísticos y dotada de una buena iluminación natural.
2. El aula de informática. Compuesta por tantos ordenadores como estudiantes. Esta aula será utilizada en las sesiones 4 y 5, empleadas para la investigación y recopilación de información, y para la sesión 7 empleada para realizar el Moodboard. Se reservará el aula de informática con antelación, con el fin que todos los grupos puedan realizar la investigación necesaria para su proyecto.
3. Aula hospitalaria, dentro de las instalaciones del propio hospital. Se utilizará en la última sesión del trabajo para presentar todos los proyectos realizados. Esta aula cuenta con mesa, ordenador, proyector y sillas suficientes.

En cuanto a los materiales específicos se utilizará todo tipo de material plástico para llevar a cabo el procedimiento que requiere el proyecto. Además, los ordenadores dispondrán de acceso a internet y tendrá instalados el software de diseño necesario, como puede ser Photoshop, Illustrator, InDesign, etc.

## **2.6. Atención a la diversidad del alumnado**

En las sesiones que se trabaja en grupo, para la correcta atención a la diversidad del alumnado, se ha planteado una creación de los grupos de aprendizaje específica, ya explicada en el apartado 4.2 “Sesiones de trabajo y materiales didácticos” concretamente en la sesión 2. “Creación de grupos y diagrama de Gantt”.

De manera que en la clasificación se tendrá en cuenta el comportamiento que tiene el alumnado con el resto de estudiantado: alumnado que ayuda a los demás, alumnado que necesita ayuda de los demás y resto de alumnado. Este método sirve de ayuda para la atención a la diversidad a través del compañerismo.



En cuanto a las sesiones en las cuales el trabajo se realizará de forma individual, se propone la incorporación de la persona de apoyo especializada para ayudar al estudiantado en cuestión. De manera que se proporcione atención individualizada pudiendo adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizaje mediante el refuerzo y el apoyo del profesional.

## 2.7. Evaluación

La necesidad de incorporar nuevas estrategias metodológicas de aprendizaje activo ha llevado a plantear también cambios en la evaluación de del alumnado (Brown y Glasner, 2003). La innovación docente en la evaluación pretende conseguir que ésta, además de expresar el nivel adquirido por el estudiantado, sea un proceso de aprendizaje en sí misma y con efectos positivos sobre su calidad (Gessa, 2011).

En este proyecto se apuesta por la evaluación entre el alumnado, con el fin de hacer profundizar al alumnado en una reflexión crítica sobre el trabajo realizado en equipo a partir de criterios complejos y objetivos.

La aplicación de procesos de evaluación entre iguales supone una actividad innovadora que beneficia el aprendizaje cooperativo, ya que el estudiantado muestra mayor compromiso con el proyecto grupal.

Por ello en el presente TFM, se propone utilizar evaluaciones por pares entre estudiantes y evaluaciones realizadas por el propio docente.

1. Para llevar a cabo el sistema de **evaluación por pares**, se utilizará un instrumento concreto, rúbrica de evaluación. El alumnado deberá evaluar el siguiente concepto que se tendrá en cuenta en la evaluación final:

- **El modo de trabajo de los componentes de su propio grupo**, se evaluará mediante una rubrica de autoevaluación, en la que cada componente del grupo, evaluará de forma individual a los componentes del grupo. Para ello se deberá atender a los criterios de convivencia, participación, colaboración, crear un buen ambiente de trabajo y criterios creativos: aportación de ideas originales y atención a la expresión gráfica.

- La manera de evaluar se llevará a cabo a través de la siguiente fórmula:

$$\text{Nota} = (\text{SUMA GLOBAL} \times 2,5) / 6$$

La nota final se calculará multiplicando la SUMA GLOBAL por 2,5 y dividiendo el resultado entre 6 (número total de conceptos). Para obtener la suma global, se suman las notas de los distintos ítems, calificados mediante los niveles del 1 al 4. Siendo 1 la calificación más baja y 4 la calificación más alta. A continuación, se muestra el ejemplo de rúbrica a utilizar:

RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN						
NOMBRE DEL/LA COMPAÑERO/A DE GRUPO A EVALUAR:						
	Conceptos	Niveles				Notas
		1	2	3	4	
Participación, colaboración, clima y cohesión del equipo de trabajo.	Colaboración en las tareas.	No colabora y retiene el trabajo del resto.	Solo se dedica a seguir el trabajo del resto.	Participa y colabora en las tareas	Ayuda en la organización de las tareas y aporta ideas.	
	Implicación y ayuda mediante crítica constructiva.	No se implica y dificulta el trabajo	No se implica.	Acepta las opiniones de sus compañeros y se implica por mejorar.	Fomenta el diálogo constructivo y ayuda a mejorar a sus compañeros.	
	Actuación en los conflictos del equipo	Provoca conflictos	Evita afrontarel conflicto y se muestra pasivo.	Actúa en la búsqueda de solucionar los conflictos.	Evita y soluciona los conflictos.	
	Proposición de objetivos ambiciosos	Desinterés por los objetivos del grupo.	Propone objetivos confusos que desorientan al grupo.	Propone al grupo objetivos claros y correctos.	Impulsa objetivos con visión de futuro.	
Generar ideas innovadoras y expresión creativa.	Propuesta de ideas innovadoras y originales	Nunca plantea nuevas ideas.	Propone ideas que no aportan ninguna novedad.	Propone ideas innovadoras.	Sobresale por sus ideas innovadoras.	
	Expresión gráfica de las ideas	No sabe representar sus ideas.	Expresa las ideas con dificultad.	Sabe expresar las ideas gráficamente.	La manera de expresar las ideas facilita la generación de nuevas ideas por parte de los demás.	
SUMA GLOBAL						

**Nota:** todas las rúbricas de evaluación son de elaboración propia.

2. En cuanto a la **evaluación por parte del docente** se realizará también a través de rúbricas de evaluación. Concretamente se utilizarán las dos rúbricas mostradas anteriormente, pero en este caso las cumplimentará el docente a partir de las anotaciones realizadas a lo largo del proyecto, sobre las observaciones del estudiantado. Y una tercera rúbrica donde se recogerán de manera porcentual, las notas de éstas dos y se reflejará la evaluación de la parte procedimental y creativa del proyecto.

a. En la rúbrica nombrada “Rúbrica de evaluación de la actitud grupal” se reflejarán los aspectos de trabajo en equipo, participación y coordinación, además de la capacidad de aportar al grupo ideas innovadoras y creativa.

La manera de evaluar se llevará a cabo de la misma forma que se ha realizado en la evaluación por pares en el apartado a, será a través de la siguiente fórmula:

$$\text{Nota} = (\text{SUMA GLOBAL} \times 2,5) / 6$$

La nota final se calculará multiplicando la SUMA GLOBAL por 2,5 y dividiendo el resultado entre 6 (número total de conceptos). Para obtener la suma global, se suman las notas de los distintos ítems, calificados mediante los niveles del 1 al 4. Siendo 1 la calificación más baja y 4 la calificación más alta. A continuación, se muestra el ejemplo de rúbrica a utilizar:

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA ACTITUD GRUPAL						
NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO/A:						
	Conceptos	Niveles				Notas
		1	2	3	4	
Participación, colaboración, clima y cohesión del equipo de trabajo.	Colaboración en las tareas.	No colabora y retiene el trabajo del resto.	Solo se dedica a seguir el trabajo del resto.	Participa y colabora en las tareas	Ayuda en la organización de las tareas y aporta ideas.	
	Implicación y ayuda mediante crítica constructiva.	No se implica y dificulta el trabajo	No se implica.	Acepta las opiniones de sus compañeros y se implica por mejorar.	Fomenta el diálogo constructivo y ayuda a mejorar a sus compañeros.	
	Actuación en los conflictos del equipo	Provoca conflictos	Evita afrontarel conflicto y se muestra pasivo.	Actúa en la búsqueda de solucionar los conflictos.	Evita y soluciona los conflictos.	
	Proposición de objetivos ambiciosos	Desinterés por los objetivos del grupo.	Propone objetivos confusos que desorientan al grupo.	Propone al grupo objetivos claros y correctos.	Impulsa objetivos con visión de futuro.	
Generar ideas innovadoras y expresión creativa.	Propuesta de ideas innovadoras y originales	Nunca plantea nuevas ideas.	Propone ideas que no aportan ninguna novedad.	Propone ideas innovadoras.	Sobresale por sus ideas innovadoras.	
	Expresión gráfica de las ideas	No sabe representar sus ideas.	Expresa las ideas con dificultad.	Sabe expresar las ideas gráficamente.	La manera de expresar las ideas facilita la generación de nuevas ideas	
SUMA GLOBAL						

b. Sobre la rúbrica nombrada “Rúbrica de Evaluación de la Presentación” se reflejará aspectos como la comprensión del proyecto, la manera de explicar el proyecto y la expresión visual de la presentación.

La manera de evaluar se llevará a cabo a través de la siguiente fórmula:

$$\text{Nota} = (\text{SUMA GLOBAL} \times 2,5) / 7$$

La nota final se calculará multiplicando la SUMA GLOBAL por 2,5 y dividiendo el resultado entre 7 (número total de conceptos). Para obtener la suma global, se suman las notas de los distintos ítems, calificados mediante los niveles del 1 al 4. Siendo 1 la calificación más baja y 4 la calificación más alta. A continuación, se muestra el ejemplo de rúbrica a utilizar:

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA EXPOSICIÓN																														
GR UP OS	CONCEPTOS A EVALUAR																													
	Se comprende perfectamente la explicación del proyecto				La presentación es clara y ordenada				La recopilación información obtenida es acorde con el tema en cuestión				La exposición oral consigue captar la atención de los compañeros				El contenido visual es atractivo y dinámico				Originalidad en los diseños y aplicación de técnicas gráfico plásticas				La presentación se apoya con el texto suficiente				SUMAGLOBAL	NOTA (0-10)
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
G. 1																														
G. 2																														
G. 3																														
G. 4																														
*Los niveles de evaluación son de 1 (menor puntuación) a 4 (mayor puntuación)																														

\*Los niveles de evaluación son de 1 (menor puntuación) a 4 (mayor puntuación)

c. En la rúbrica nombrada “Rúbrica de Evaluación Docente Final” se tendrán en cuenta 4 apartados. La nota final se calculará dividiendo la nota parcial entre el valor porcentual correspondiente. Para obtener la nota final se suman las notas parciales, obteniendo la nota final del proyecto, calificación entre 0 y 10, valorados de la siguiente manera:

RÚBRICA DE EVALUAICÓN DOCENTE FINAL				
NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO/A:				
APARTADO	VALOR PORCENTUAL		Conceptos	Nota Parcial (0-10)
1. Rúbrica de autoevaluación	10%		Participación, colaboración, clima y cohesión del equipo de trabajo.	
2. Rúbrica de evaluación de la exposición	10%		Expresión oral, corporal y captación de la atención.	
3. Material presentado que conforma el proyecto final.	50%	5%	Documentos de investigación de las sesiones 4 y 5.	
		10%	Moodboard, tabla de inspiración	
		20%	Bocetos y contenido creativo	
		15%	Diseño final de Proyecto.	
4. Rúbrica Evaluación actitud grupal.	30%		Participación, colaboración, clima y generación de ideas creativas	
NOTA FINAL				

La nota final será numérica, correspondiendo a las siguientes calificaciones:

<4	5	6	7	8	9	10
Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable		Sobresaliente	

### **3. CONCLUSIONES DOCENTES Y PROPUESTAS DE FUTURO**

En esta sociedad donde prima el consumismo, la inmediatez y las prisas, casi no podemos detenernos un instante y reflexionar. Analizar, por ejemplo, si como sociedad estamos haciendo las cosas bien, si estamos invirtiendo tiempo en educar desde el corazón.

¿Se podría mejorar la sociedad en la que vivimos a través de la docencia? Como individuos que formamos esta sociedad tenemos la obligación de educar en valores a las personas que nos rodean. No solo el estudiantado, sino que también las familias y la figura docente tienen necesidad de valores.

En este proyecto, apporto mi grano de arena para que el alumnado pueda adquirir valores y tener una visión más cercana y más amplia sobre la satisfacción que se siente ayudando a los demás y así, mejorar como personas.

Además, el presente proyecto ayuda a que el alumnado pueda transmitir a otras personas, como es el caso de los/las pacientes hospitalizados/as en oncología, los conocimientos y competencias adquiridas en la asignatura de Técnicas de Expresión Gráfico Plásticas. Así como, desarrollar valores sociales persiguiendo mejorar la calidad de vida de estas personas.

Para llevar a cabo la idea que desarrolla este TFM, se utiliza la combinación de metodologías innovadoras que se basan en fomentar el trabajo en equipo, desarrollar habilidades sociales y adquirir valores como la empatía, la participación, la solidaridad y la ayuda mutua. Reforzando la cohesión entre el alumnado al trabajar sobre la tolerancia de ideas, el buen clima en el aula y el respeto al trabajo realizado.

Al tratarse de la asignatura de Técnicas de Expresión Gráfico Plásticas, el alumnado se sumerge en una experimentación creativa continua, donde aprende del propio procedimiento artístico, desde que se inicia la plasmación de la idea a través del boceto, hasta llegar a la idea final del proyecto con técnicas pictóricas. Es una fase de experimentación, en la que el propio alumnado descubre sus

fortalezas y debilidades creativas y profundiza en el desarrollo de las habilidades manuales.

A pesar de no haberse podido llevar a la práctica, se considera que la innovación didáctica propuesta en el presente TFM es una programación realizable. Ésta engloba la parte teórica y práctica de la asignatura y además crea una conexión colaborativa entre el ámbito educativo y sanitario con la intención de su focalización en el mundo laboral, simulando un proyecto real, y despertando el interés del alumnado por el diseño y la expresión artística.

Además, esta práctica docente presentada en el Trabajo de Fin de Máster, ofrece la posibilidad de emplearse en el futuro y aplicarse a otro tipo de servicio social, dándole vía de salida a otros proyectos como podrían ser la decoración de cualquier otra estancia distinta en el hospital o el interior de cualquier centro residencial público (residencias de ancianos, de huérfanos, etc.), en la que se pueda intervenir con el fin de aportar beneficio a las personas residentes.

#### 4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

##### LIBROS:

Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gill.

Luquet, G. (19872). *El dibujo infantil*. Paris: Editorial Alcan.

##### ARTÍCULOS DE REVISTA:

Almendros, A. (2020). *El color de las estancias de un hospital afecta a la salud del paciente oncológico*. Recuperado de: <https://diarioenfermero.es/el-color-de-las-estancias-de-un-hospital-afecta-a-la-salud-del-paciente-oncologic/>

Gómez López, S. (2018). *Aprendizaje basado en problemas (ABP)*. Recuperado de: <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-13/aprendizaje-basado-en-problemas-abp>

García Allen, J. *Psicología del color: significado y curiosidades de los colores*. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>

Reyes Laredo, F., Daza Navarro, P., & Martín Rubio, M. E. (2018). El papel del docente en un aula hospitalaria de oncología pediátrica. *Revista Andina De Educación*, 1(1), 3-11. Recuperado el día 7 de mayo de 2020 de <https://doi.org/10.32719/26312816.2018.1.1>

#### CONGRESOS:

Berenguer Murcia, A; Bueno López, A & Lozano Castello, D. (2013). *La evaluación formativa a través de un aprendizaje basado en proyectos: conectando la educación universitaria con la investigación aplicada* (Congreso). Departamento de Química Inorgánica. Universidad de Alicante, España. Departamento de Química Inorgánica. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10045/43259>

#### TRABAJO FIN DE GRADO:

Alvarracín, C. & Coronel, D. (2019) *Diseño de un sistema gráfico ambiental para pacientes oncológicos pediátricos que beneficie su estado emocional* (Trabajo Fin de Grado). Universidad del Azuay, Ecuador. Recuperado de: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9076>

Vivar, C. & Ríos, E. (2016) *Diseño interior de áreas hospitalarias de pediatría Caso SOLCA-Cuenca* (Trabajo Fin de Grado.) Universidad del Azuay,



Ecuador.

Recuperado

de:

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/5907>

## FUENTES LEGALES:

Currículo Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas, 2º de Bachillerato.

Recuperado de: [https://ceice.gva.es/es/web/ordenacion-academica/curriculo-eso-bachillerato-por-materias/-/documentos/eaWDKFXNg2Dz/folder/162655315?p\\_auth=u8aGnpQY](https://ceice.gva.es/es/web/ordenacion-academica/curriculo-eso-bachillerato-por-materias/-/documentos/eaWDKFXNg2Dz/folder/162655315?p_auth=u8aGnpQY)

Decreto 87/2015, de 5 de junio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunitat Valenciana. DOGV núm. 7544 de 10 de junio de 2015. Recuperado de: [https://dogv.gva.es/datos/2015/06/10/pdf/2015\\_5410.pdf](https://dogv.gva.es/datos/2015/06/10/pdf/2015_5410.pdf)

Decreto 187/1994, de 13 de septiembre, del Gobierno Valenciano, por el que se regula la supervisión de materiales didácticos curriculares, para las enseñanzas de régimen general, y su uso en los centros docentes de la Comunidad Valenciana. DOGV núm. 2351 de 22 septiembre de 1994. Recuperado de: [https://dogv.gva.es/portal/ficha\\_disposicion\\_pc.jsp?sig=2026/1994&L=1#:~:text=Decreto%20187%2F1994%2C%20de%2013,docentes%20de%20la%20Comunidad%20Valenciana](https://dogv.gva.es/portal/ficha_disposicion_pc.jsp?sig=2026/1994&L=1#:~:text=Decreto%20187%2F1994%2C%20de%2013,docentes%20de%20la%20Comunidad%20Valenciana)

Instrucciones de 13 de julio de 2018, de la Dirección General de Política Educativa, por las que se regula el funcionamiento de las unidades pedagógicas hospitalarias ubicadas en hospitales públicos de la Comunitat Valenciana para el curso 2018-2019. [2018/7155]. DOGV núm. 8344 de 23.07.2018. Recuperado de:

[http://dogv.gva.es/datos/2018/07/23/pdf/2018\\_7155.pdf](http://dogv.gva.es/datos/2018/07/23/pdf/2018_7155.pdf)

Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género. «BOE» núm. 313, de 29 de diciembre de 2004. Recuperado de: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2004/12/28/1/con>

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. «BOE» núm. 25, de 29 de enero de 2015. Recuperado de: <https://www.boe.es/eli/es/o/2015/01/21/ecd65>

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. «BOE» núm. 3, de 03 de enero de 2015. Recuperado de: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2014/12/26/1105/con>

PÁGINA WEB:

Moll, S. (2013). *Aprendizaje Cooperativo: cómo formar equipos de aprendizaje en clase*. Recuperado de: <https://justificaturespuesta.com/aprendizaje-cooperativo-como-formar-equipos-de-aprendizaje-en-clase/>

Mejía Asensio, A. *Páginas web de las aulas hospitalarias de España*. Recuperado de: <http://www.aulashospitalarias.es/enlaces/>

Urifeig, V. (2018). *Cáncer: cómo ayuda el diseño a las terapias a combatirlo*. Recuperado de: <http://www.universalmedios.com.ar/calidad-de-vida/salud/cancer-ayuda-diseno-las-terapias-combatirlo/>

Psicología del color. *Cómo influyen los colores en el hospital*. Recuperado de: <https://www.psicologiadelcolor.es/articulos/como-influyen-los-colores-en-el-hospital/>

Constanza, B. y Cornejo, R. (2014). *Sentidos del trabajo en docentes de aulas hospitalarias: Las emociones y el presente como pilares del proceso de trabajo*. Psicoperspectivas, 14(2) 186197. Recuperado de <http://www.psicoperspectivas.cl>

Condori Lipe, M. (2016). *Diagrama de Gantt – Análisis y Diseño de Sistemas*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/MelinaCondoriLipe/diagrama-gantt-analisis-y-diseo-de-sistemas-68721737#:~:text=DIAGRAMA%20DE%20GANTT%20EF%82%97%20Es,para%20terminar%20el%20proyecto%20totalmente>

Soriano Gil, MJ. (2018). *El capítulo cuatro, Promoción de Aplastalalata mediante el diseño editorial*. Recuperado de: <https://docplayer.es/82432279-El-capitulo-cuatro-promocion-de-aplastalalata-mediante-el-diseno-editorial-tiene-como.html>

FALP Juntos contra el cáncer. (2021). *El beneficio de las terapias expresivas en las personas con cáncer* <https://www.institutoncologicofalp.cl/noticia/el-beneficio-de-las-terapias-expresivas-en-las-personas-con-cancer/>

Fundación Josep Carreras, Imparables contra la leucemia. <https://www.fcarreras.org/es/blog/escuela>

## VIDEOS:

Canal enfermero. Consejo General Enfermería (2020). *El color de las estancias de un hospital afecta a la salud del paciente oncológico*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=C7Rsm9LGCXk>